metasys®

Corporate

Professional

Server

SmartClient

Booster

Flash

Desktop

Notebook

Classmate

Manual do Usuário
Metasys Classmate

www.metasys.com.br

As informações contidas no presente documento foram elaboradas pela International Syst. Qualquer dúvida a respeito de seu uso ou relativa a informações nele contidas deve ser dirigida à International Syst S/A.

Belo Horizonte

Av. Raja Gabáglia, 4055 - Bloco A – Cj. 215- Bairro Santa Lúcia
30.360-370 - Belo Horizonte - MG - Brasil
Telefone: +55 31 3503-9040 - Fax: +55 31 3503-9009

Contatos
comercial@syst.com.br
suporte@metasys.com.br

Portal Metasys
http://www.metasys.com.br

Copyright© 2008 International Syst S/A. Todos os direitos reservados.

Metasys Classmate
Versão 2.0-0

Manual do Usuário

Sumário

1 Prefácio.....v

1.1 A quem se destina.....v

1.2 Documentos relacionados.....v

1.3 Comentários e suporte.....v

1.4 Nomenclatura utilizada neste documento.....v

2 Entendendo o Software Livre.....1

2.1 Porque Software Livre?.....1

2.2 Metasys e software livre.....1

2.3 Metasys Classmate e o Classmate PC.....1

3 Relação de Aplicativos.....3

4 Acessando o Metasys Classmate.....8

4.1 Tela de Login e Senha.....8

4.2 Teclas de função.....8

4.3 Menu K.....10

5 Conhecendo o aplicativo Ambiente de Trabalho.....11

5.1 Menu Administração do Sistema.....11

5.2 Menu Aparência & Temas.....11

5.3 Menu Área de trabalho.....13

5.4 Menu Componentes do KDE.....13

5.5 Menu Internet e Rede.....13

5.6 Menu Periféricos.....13

5.7 Menu Regional e Acessibilidade.....18

5.8 Menu Segurança e Privacidade.....19

5.9 Menu Som e Multimídia.....19

6 Protegendo seu Classmate PC.....20

6.1 Sistema Anti-Furto.....20

6.2 Agente Aprovado.....20

7 Organizando Arquivos e Pastas no Konqueror.....22

7.1 Konqueror.....22

7.2 Utilizando os arquivos pessoais.....22

7.3 Criando pastas com o Konqueror.....22

7.4 Criando e abrindo arquivos com o Konqueror.....23

7.5 Excluindo arquivos com o Konqueror.....24

7.6 Funcionalidades básicas da Barra de Menus....24

8 Sincronizando arquivos com o servidor....25

8.1Sync-agent....25

9 Compactando e Descompactando Arquivos e Pastas....27

9.1 Ark....27

10 Conectando na Internet....29

10.1 Conexão wireless (rede sem fio)....29

10.2 Conexão via cabo de rede....30

10.3 Navegador de Internet Mozilla Firefox....31

11 Utilizando uma rede Mesh....36

12 Seção de jogos....38

13 Aprendendo com os aplicativos do EduSyst 39

14 Trabalhando com edição gráfica....40

14.1 Conhecendo o KolourPaint....40

15 Visualizando Arquivos PDF com o KPDF....42

15.1 Utilizando o Kpdf....42

16 Mensagens Instantâneas....43

16.1 Utilizando o Pidgin....43

17 Ferramenta de Escritório....45

17.1 Utilizando o KWord....45

17.2 Utilizando o KSpread....52

18 Ambiente de Programação Logo e Squeak....65

18.1 Squeakland....65

18.2 KTurtle....65

19 Recursos Multimídia....67

19.1 AmaroK – Tocador de Músicas....67

19.2 Kaffeine....71

19.3Captura de Imagens e Vídeos com WxCam....72

19.4 Gravação de Sons com Krecord....73

20 Glossário....75

21 Contatos....87

1 Prefácio

Bem vindo ao **Metasys Classmate 2.0-0!**

1.1 A quem se destina

As informações contidas neste documento se destinam aos usuários do **Metasys Classmate**. Este guia foi especialmente elaborado para estes usuários e procura ajudá-los a enfrentar e superar as dificuldades de se utilizar o **Classmate PC** como forma de ganhar tempo, fazer economia, aprender mais e produzir melhor. Em linguagem simples, ensina os conceitos básicos e como utilizar o **Metasys Classmate**.

1.2 Documentos relacionados

O **Metasys Classmate** é um produto que faz parte da solução **Metasys**.

O *site* http://www.metasys.com.br traz uma série de informações sobre os benefícios, as principais características técnicas e outras observações importantes referentes aos produtos **Metasys**.

1.3 Comentários e suporte

Os comentários dos usuários sobre o **Metasys Classmate** e seus documentos são muito bem vindos. Como o produto está sempre sendo revisado, e novas características e funções estão sendo acrescentadas ao *software*, melhorando a sua qualidade, funcionalidade e abrangência, a sua opinião é extremamente importante. Encorajamos os usuários do **Metasys Classmate** a apresentarem suas sugestões, que poderão ser dirigidas a:

International Syst S/A

Raja Gabáglia, 4055 A - 215 - Santa Lúcia

30.360-370 - Belo Horizonte - MG - Brasil

Fone: + 55 31 3503-9040

Fax: + 55 31 3503-9009

http://www.metasys.com.br

Centro de Suporte Metasys

Fone: + 55 31 3296-7270

http://www.metasys.com.br/suporte

E-mail: suporte@metasys.com.br

MSN: suporte.metasys@hotmail.com

Skype: suporte.metasys

1.4 Nomenclatura utilizada neste documento

A seguinte nomenclatura é utilizada neste documento:

Texto em negrito: para botões, nomes de telas, campos, e outros componentes de telas.

Exemplos: botão **OK**; campo **Nome**.

Texto entre aspas: para nomes específicos, valores de campos, e opções de tela.

Exemplo: Insira o valor “violência” neste campo.

Texto em negrito e letras maiúsculas: para referenciar teclas específicas no teclado.

Exemplos: tecla **ESC**; tecla **ENTER**.

2 Entendendo o Software Livre

2.1 Porque Software Livre?

***Software* livre** é um termo popular hoje em dia. É usado em diversas situações, normalmente associado às idéias de liberdade, de conhecimento e também de gratuidade ou baixo custo. Mas o que exatamente significa *software* livre? E porque é importante conhecer e usar *software* livre?

Tecnicamente um programa ser *software* livre, na sua definição mais comum significa que ao se distribuir o programa, seu código fonte **tem** que ser disponibilizado também, e que o receptor do programa recebe, junto com o programa, os mesmos direitos de redistribuição do mesmo. O código fonte consiste das instruções usadas para se construir o programa, ou seja, ao se obter um programa de *software* livre, recebe-se não somente o programa, mas também sua tecnologia de funcionamento. Além disto, quem recebe o *software* livre também pode repassá-lo a outros. É como se ao comprarmos um prato no restaurante recebêssemos a receita do mesmo, o que nos permitiria repetí-la em casa ou repassá-la a outras pessoas. Mas os restaurantes não fazem isto, assim como não o fazem também outras instituições que vendem produtos sem suas especificações técnicas.

2.2 Metasys e software livre

O mundo do *software* livre oferece diversas vantagens aos seus usuários, mas exige também um comprometimento. Está implicitamente assumido em um ambiente de *software* livre que os usuários fazem parte da equipe de desenvolvimento, seja de forma ativa através de programação de novas funcionalidades, seja de forma passiva, através da exigência de instalação, configuração, manutenção e testes pelo usuário final. Contudo, um número muito grande de potenciais usuários de *software* livre não tem interesse em ajudar desta forma. Programação é uma atividade complexa e que demanda muito tempo, nem todos querem ser programadores. E mesmo a instalação e manutenção foge do interesse de muitas pessoas. Uma pequena empresa, por exemplo, não dispõe de pessoal técnico especializado para instalar e configurar *software*, e a contratação deste pessoal pode custar mais caro que o *software* proprietário. Com pessoas físicas a situação é semelhante. Desta forma, até agora muitas pessoas se mantém afastadas do mundo do *software* livre porque não tem interesse e/ou tempo para se dedicar ao mundo do *software* livre.

O Metasys vem para modificar esta situação, tornando o uso de *software* livre simplificado de forma que o usuário pode se concentrar em usar o sistema para seu trabalho ou lazer sem se preocupar em problemas como instalação, administração e configuração do sistema. O sistema Metasys foi construído para que o usuário final tenha a sua frente um ambiente completo e eficiente que pode ser usado imediatamente sem a necessidade de se conhecer seus mecanismos internos. É como comprar um carro, receber a chave, entrar e partir sem precisar de apertar a correia dentada, trocar as velas, ou ajustar a rotação da marcha lenta. Além disto, o sistema Metasys também oferece um “mecânico” de alta qualidade para quando estas tarefas forem necessárias.

O sistema Metasys vem, desta forma, suprir uma lacuna entre o mundo do *software* livre, composto em sua maioria de desenvolvedores de *software*, e os usuários finais, que não têm interesse em desenvolver *software*, mas querem se beneficiar das vantagens do mundo do *software* livre.

A pergunta que resta é, mas se eu não participo do desenvolvimento do *software* eu estou ajudando o mundo do *software* livre? Claro que sim! De diversas formas, como por exemplo, ajudando a aumentar o número de usuários de *software* livre. Quanto mais pessoas usarem *software* livre maior será a qualidade do mesmo, uma vez que um número cada vez maior de desenvolvedores terão interesse em gerar produtos para *software* livre, e todos têm a ganhar com isto. Além disto, mesmo que o usuário final não faça testes diretamente, seus comentários e sugestões serão de extrema importância para que os desenvolvedores melhorem o *software* ao longo do tempo.

2.3 Metasys Classmate e o Classmate PC

Classmate PC é um computador móvel para estudantes. Integra escola, estudantes, pais e professores em um sistema de aprendizado. O **Classmate PC** pode operar em ambientes de rede com ou sem fio. Permite que estudantes colaborem, troquem informação e revisem materiais de aprendizado. Permite também que professores suplementem e estendam suas aulas, fornecendo características para o controle dos alunos durante a aula.

O **Classmate PC** pesa apenas 1,3 kg e sua configuração inclui processador Celeron-M 900 Mhz, 256 MB de memória DDR2 mais 1 GB de memória *flash* e duas portas USB, tela LCD de sete polegadas, rede *wireless e rede Ethernet*. E ainda tem placa de som com entrada para microfone, microfone embutido e duas caixas acústicas.

O sistema **Metasys Classmate** é um sistema operacional baseado no Metasys, com algumas alterações compatíveis ao **Classmate PC** e aos seus usuários, os estudantes.

O sistema operacional **Metasys Classmate** já vem incluso no **Classmate PC** com diversos aplicativos de Internet, escritório e multimídia, além de outros exclusivos para o processo educativo em sala de aula.

Bem vindo ao **Metasys Classmate**!!!

3 Relação de Aplicativos

O **Metasys Classmate** contém uma série de aplicativos, apresentados na tabela a seguir. Cada um apresenta funcionalidade específica e pode ser bastante útil para você, seja para o desenvolvimento de trabalhos ou para o seu entretenimento.

No decorrer deste manual, serão explicados os principais aplicativos que são usualmente utilizados.

Lista de Aplicativos Existentes

Acessórios	
Componente	**Descrição**
• Firefox	Navegador de Internet, similar ao Microsoft Internet Explorer.
• Konqueror	Navegador de Internet.

Acessórios: Comunicação	
Componente	**Descrição**
• Pidgin	Software de mensagens instantâneas para diversos serviços.

Acessórios: Mais Acessórios	
Componente	**Descrição**
• Ark	*Software* para compactar arquivos em vários formatos (zip, tar, lha e outros), similar ao BraZip e WinZip.
• KWallet	Utilitário para gerência de senhas.
• Klipper	Ferramenta de gerenciamento de conteúdo da área de transferência.
• Kpowersave	Monitor de Bateria.

Acessórios: Utilitários	
Componente	**Descrição**
• KCalc	Calculadora científica.
• KEdit	Editor de textos simples.

Aplicações Gráficas	
Componente	**Descrição**
• Gwenview	Utilitário simples para visualização de imagens.
• KSnapshot	Utilitário para captura de telas.
• KolourPaint	*Software* de desenho de imagens simples, similar ao Microsoft Paint.
• Krita	Editor de imagens.

Escritório: Visualizador de Documentos	
Componente	**Descrição**
• KGhostView	Software que mostra e imprime arquivos nos formatos PostScript e PDF.
• KPDF	Software de visualização de documentos PDF, similar ao Adobe Acrobat Reader.

Escritório: Fluxogramas e Diagramas	
Componente	**Descrição**
• KChart	Editor de Diagramas.
• Kivio	Software para criação de diagramas e fluxogramas, similar ao MS Visio.

Escritório: Suíte de Escritório	
Componente	**Descrição**
• KPresenter	Gerador de apresentações, similar ao Microsoft Power Point.
• KSpread	Planilha eletrônica, similar ao Microsoft Excel.
• KWord	Editor de textos, similar ao Microsoft Word.

Multimídia	
Componente	**Descrição**
• AmaroK	Tocador de arquivos de áudio integrado com a Internet. Possibilita a conexão com IPod e outros dispositivos.
• KMix	Utilitário para alteração de volume e configurações da placa de áudio.
• KRecord	Utilitário para gravação de sons.
• Kaffeine	Tocador Multimedia para áudio e vídeo, similar ao Microsoft Media Player.
• wxCam	Visualizador de câmeras.
• Audacity	Editor de Áudio.
• KRec	Gravador de Áudio.
• SMPlayer	Reprodutor de arquivos de multimídia avançada.

Configurações do Sistema	
Componente	**Descrição**
• Ambiente de Trabalho (KControl)	Conjunto de utilitários para configuração das preferências da interface gráfica KDE.
• Centro de Controle (Yast)	Conjunto de utilitários para configuração do sistema operacional.
• Krandrtray	Utilitário para configuração da resolução da tela.
• Gerenciador de Impressoras (KCmShell)	Gerenciador de tarefas de impressão e configurador do sistema de impressão.
• Dolphin	Gerenciador de Arquivos.

Configurações do Sistema: Ferramentas do Sistema	
Componente	**Descrição**
• KCharSelect	Utilitário para selecionar caracteres especiais.
• KmenuEdit	Software para editar o menu do desktop.

Configurações do Sistema: Gerenciamento de Redes	
Componente	**Descrição**
• KnetAttach	Assistente de Pastas de Rede.
• KnetworkManager	Gerenciador de Redes com e sem fio.

Configurações do Sistema: Monitoramento do Sistema	
Componente	**Descrição**
• KJobViewer	Utilitário para visualização de filas de impressão.
• KInfoCenter	Centro de informações de *hardware*.
• KSysguard	Monitor de tarefas.

Configurações do Sistema: Terminal	
Componente	**Descrição**
• Konqueror su	Gerenciador de Arquivos – Modo Administrador.
• Konsole	Terminal.
• Konsole su	Terminal – Modo Administrador.

Configurações do Sistema: Configuração do Classmate PC	
Componente	**Descrição**
• Theft Deterrent	Controle Anti-Furto.
• My Storage	Utilitário de back-up.
• Display Switcher	Utilitário para mudança da resolução de vídeo do Classmate PC.
• Mesh Utility	Aplicativo para redes mesh.

Jogos: Jogos de Cartas	
Componente	**Descrição**
• Tenente Skat	Jogo de cartas para dois jogadores com regras semelhantes às do jogo Skat, porém simplificadas.
• KPat	Um jogo de cartas similar ao Paciência.

Jogos: Quebra-cabeças	
Componente	**Descrição**
• KMinas	É a versão para o KDE do jogo clássico do Campo Minado.

Jogos: Jogos para Crianças	
Componente	**Descrição**
• Crossword	Palavras Cruzadas
• Homem-Batata	Jogo para Crianças

Serviços de Internet	
Componente	**Descrição**
• Google News	Notícias personalizadas online.
• Wikipedia	Enciclopédia online.
• YouTube	Vídeos online.
• Flickr	Álbum de fotos online.
• Google Docs	Editor online de documentos.
• GoogleMaps	Mapas online.

Serviços de Internet: WebMail	
Componente	**Descrição**
• GMail	E-mail do Google.
• Hotmail	E-mail do MSN.
• Yahoo! Mail	E-mail do Yahoo!.

EduSyst: Aprendizado Infantil	
Componente	**Descrição**
• KTurtle	Ambiente de Programação Logo.
• Squeak	Ambiente de Programação Squeak.

EduSyst: Ferramentas de Aprendizagem	
Componente	**Descrição**
• Tux Typing	Digitação para Crianças.

EduSyst: Arte e Música	
Componente	**Descrição**

EduSyst: Matemática	
Componente	**Descrição**
• Tux Math	Operações aritméticas.
• Tux Math	Operações de adição.
• Tux Math	Operações de divisão.
• Tux Math	Operações de multiplicação.
• Tux Math	Operações de subtração.

Metasys Software	
Componente	**Descrição**
• Versão Metasys	Visualizador da versão do sistema operacional.

Informações de Registro	
Componente	**Descrição**
• Metasys Register	Informações de Registro

4 Acessando o Metasys Classmate

4.1 Tela de Login e Senha

Ao ligar o seu Classmate PC, a tela **Login** será exibida para que você entre a informação de acesso ao sistema. Este acesso somente é permitido com o *login* do usuário e a senha. Estes dois campos são extremamente importantes pois, sem eles não há como entrar no sistema.

Existem dois tipos de usuários que terão acesso ao **Metasys Classmate**: pais e estudantes.

Os **alunos**, deverão selecionar a opção **Aluno**, localizada no lado esquerdo da tela, e em seguida informar sua senha no campo **Senha**.

Já os pais, deverão selecionar a opção **Pais**, localizada também no lado esquerdo da tela, e em seguida informar sua senha no campo **Senha**.

Após a informar o usuário e senha corretamente, você estará pronto para entrar no **Metasys Classmate** e em suas principais aplicações. Na figura seguinte você poderá visualizar a tela **Principal** do sistema e seus principais recursos.

4.2 Teclas de função

O **Metasys Classmate** apresenta uma praticidade através de suas teclas de função. Através delas você pode acessar diretamente a algumas funções geralmente muito utilizadas. Para tanto basta pressionar a tecla **Fn** e a tecla correspondente à função que deseja ativar.

As funções e as teclas correspondentes a sua ativação estão especificadas na tabela abaixo:

TECLAS	FUNÇÃO
Fn + F1	Ativa rede *wireless*.
Fn + F4	Suspende o sistema operacional.
Fn + F5	Diminui o brilho do vídeo.
Fn + F6	Aumenta o brilho do vídeo.

TECLAS	FUNÇÃO
Fn + F7	Captura a tela.
Fn + F8	Pausa os processos em execução.
Fn + F9	Diminui o volume.
Fn + F10	Aumenta o volume.
Fn + F11	Função correspondente à tecla F12.

4.2.1 Visualizando o estado de configurações com o XOSD

O **XOSD** foi criado para facilitar a visualização do estado de algumas configurações do **Classmate PC** como volume, brilho da tela, ativação da rede com fio ou sem fio e também de algumas teclas do teclado. Usando somente duas teclas os usuários podem mudar e visualizar o estado do novo dispositivo de forma rápida e fácil.

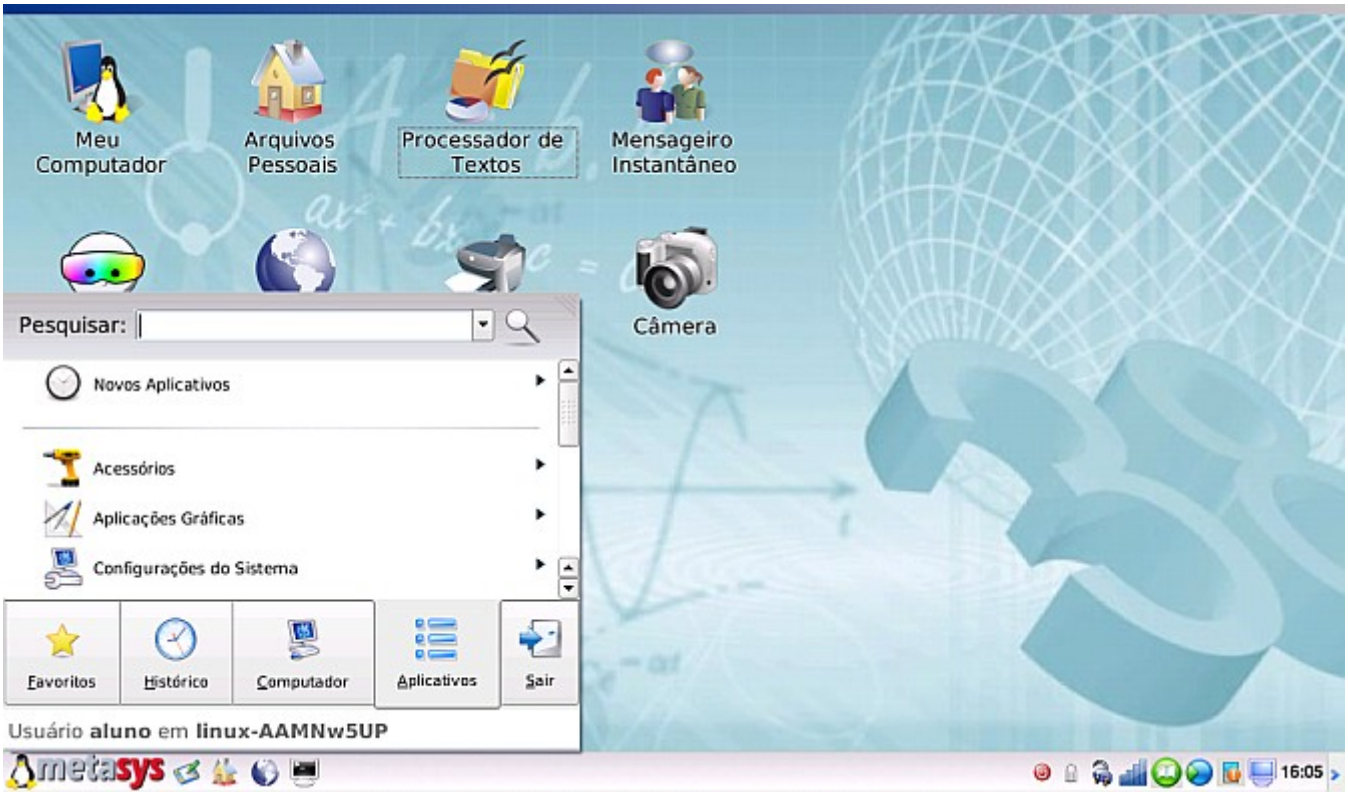
Usando o **XOSD** do **Classmate PC**, você poderá ver, por exemplo, o estado da rede sem fio. Quando você pressiona as teclas **Fn** + **F1**, o estado da rede sem fio é alterada e o **XOSD** mostra na tela o novo estado para este dispositivo, indicando se o mesmo está ligado ou desligado. Existem outros dispositivos que podem ser mudados pelo atalho no teclado e que podem ser exibidos pelo **XOSD**. O estado é mostrado no canto superior à esquerda ou no centro da tela. A figura seguinte ilustra uma mudança de estado.

4.3 Menu K

Através do **Menu K** é que se acessa os principais aplicativos do sistema. O menu é geralmente representado pela imagem, ilustrada pela figura seguinte:

O **Menu K** é subdividido em abas com diversos *menus*. Por exemplo, na aba **Aplicações Gráficas** você encontrará todos os principais aplicativos.

os gráficos como: editores de imagens, visualizadores de imagens, capturadores de telas e outros aplicativos.



5 Conhecendo o aplicativo Ambiente de Trabalho

O aplicativo **KControl** é o mais completo quando se fala em configurações no Metasys. Para acessá-lo, acione o **Menu K** pressionando o botão , e escolha o aplicativo **KControl.** Veja na figura a seguir, a tela principal do ambiente de trabalho.

Kcontrol
Arquivo Ver Configurações Ajuda
Busca:
Administração do Sistema
Aparência & Temas
Área de Trabalho
Componentes do KDE
Internet & Rede
Periféricos
Regional & Acessibilidade
Segurança & Privacidade
Som & Multimídia
Centro de Controle KDE
Configure o seu ambiente de trabalho.
Bem-vindo ao "Centro de Controle do KDE", o centro de configuração do seu ambiente de trabalho. Selecione um item do índice à esquerda para carregar um módulo de configuração.
Versão do KDE: 3.5.5 "release 45.6"
Usuário: aluno
Nome da máquina: linux-AAMNw5UP
Sistema: Linux
Versão: 2.6.28.9
Máquina: i686
Use a aba "Procurar" caso esteja inseguro sobre onde procurar uma determinada opção de configuração.
Kcontrol
15:02

5.1 Menu Administração do Sistema

Neste menu é possível realizar as configurações relacionadas a administração do sistema operacional como por exemplo: Caminhos, Gerenciador de *Login e* Instalador de fontes.

Para acessar este menu basta clicar na opção **Administração do Sistema** após ter entrado no aplicativo **KControl** através do **Menu K**.

5.2 Menu Aparência & Temas

É um dos menus mais utilizados e pode ser acessado através da opção **Aparência e Temas** a partir do aplicativo **Ambiente de Trabalho**. Através deste menu você poderá personalizar graficamente a sua conta de *login* da maneira que achar melhor. Este menu compreende os itens: Cores, Decorações da Janela, Estilo, Fontes, Fundo de Tela, Gerenciador de Temas, Ícones, Lançador Rápido, Protetor de Tela e Tela de Apresentação.

5.2.1 Alterando a cor das janelas

Você pode alterar as cores das janelas do seu **Metasys Classmate** da maneira que achar melhor. Veja como é fácil:

- Clique no item **Cores**, localizado no menu **Aparência e Temas**.
- No campo **Esquema de cor** você poderá escolher a combinação que ficará mais conveniente para o seu **Metasys Classmate**. Na parte superior é exibida como ficarão as janelas após ter aplicado o esquema de cor desejado.
- Ao achar o esquema que mais lhe agrade, pressione o botão **Aplicar**.

5.2.2 Alterando a decoração da janela

No **Metasys Classmate** é possível você personalizar o modelo de janela. O processo é bastante simples:

- Clique no item **Decoração da Janela**, localizado no menu **Aparência e Temas**.

- Na Aba **Decoração de Janela** você poderá escolher a melhor combinação. Mais abaixo existem várias opções como tamanho da borda, usar texto sombreado, etc. Na parte inferior é demonstrado como ficarão as janelas após ter aplicado a sua decoração. Na aba **Botões** encontra-se as opções de botões que ficarão ativos na barra de título das janelas.
- Ao achar a decoração que mais lhe agrade, pressione o botão **Aplicar**.

5.2.3 Alterando o Estilo

No item **Estilo** é possível realizar várias alterações, como: alterar o modelo de botões, botões de rádio, barra de progresso, caixa de verificação, entre outros. Para alterar o **Estilo** no seu **Metasys Classmate** siga os passos abaixo:

- Clique no item **Estilo**, localizado no menu **Aparência e Temas**.
- No campo **Estilo dos W*idgets*** localizado na aba **Estilo**, você escolherá o estilo desejado. Na parte inferior da tela é demonstrado como ficarão as janelas após ter aplicado o estilo selecionado. A aba **Efeitos** e a aba **Barra de Ferramentas** possibilitam que você configure e personalize ainda mais o estilo escolhido.
- Ao achar o esquema que mais lhe agrade, pressione o botão **Aplicar**.

5.2.4 Alterando a Fonte Padrão

A alteração das fontes do seu **Metasys Classmate** pode ser feita através dos passos seguintes:

- Clique no item **Fontes**, localizado no menu **Aparência e Temas**.
- Os campos **Geral**, **Largura Fixa**, **Barra de ferramentas**, entre outros, são as opções de alteração da fonte relativas a cada uma destas preferências. Pressione o botão **Escolher** e escolha a Fonte, Estilo da Fonte e o Tamanho para personalizar o seu **Metasys Classmate**;
- Após personalizar as fontes, pressione o botão **Aplicar**.

5.2.5 Alterando o Fundo de Tela

O **Fundo de Tela** ou mais conhecido como **Papel de Parede**, possibilita colocar e personalizar uma figura qualquer e colocá-la no fundo da tela do seu **Metasys Classmate**. O sistema já vem com vários papéis de paredes prontos mas você poderá, por exemplo, colocar uma foto ou imagem da Internet. Para alterar o fundo de tela utilizando as imagens do **Metasys Classmate**, siga os passos abaixo:

- Clique no item **Fundo de Tela**, localizado no menu **Aparência e Temas**.
- No campo **Plano de Fundo** você poderá utilizar as seguintes opções:
  - Um plano de fundo sem figura: clique na opção **Sem Figura**.
  - Um plano de fundo com figuras do próprio **Classmate PC**: clique na opção **Figura** e clique na barra ao lado para escolher a figura desejada.
  - Um plano de fundo com figuras do próprio usuário: clique na opção **Figura** e então clique no ícone com formato de uma pasta localizado ao lado da barra do campo **Figura** para escolher a imagem desejada.
  - Existem outras opções que podem ser utilizadas no campo **Opções** para personalizar ainda mais o seu **Fundo de Tela**.
- Após personalizar o **Fundo de Tela**, pressione o botão **Aplicar**.

5.2.6 Alterando o Tema através do Gerenciador de Temas

O **Gerenciador de Temas** possibilita alterar o Tema padrão, instalar, remover ou até mesmo criar algum tema. Para alterar o tema padrão faça o seguinte:

- Clique no item **Gerenciador de Temas**, localizado no menu **Aparência e Temas**.
- Clique em algum dos temas do **Metasys Classmate** no campo **Tema**. Escolha aquele que mais lhe agrade.
- Pressione o botão **Aplicar**.

5.2.7 Alterando os Ícones

No **Metasys Classmate** existem alguns modelos de ícones interessantes para que você possa utilizar. Para alterar o esquema de ícones padrão faça o seguinte:

- Clique no item **Ícones**, localizado no menu **Aparência e Temas**.
- Escolha o esquema de ícones desejado.
- Pressione o botão **Aplicar**.

5.2.8 Lançador Rápido

Esta opção possibilita que você habilite a notificação de abertura de aplicativos e defina o tempo desta notificação. Desta maneira, sempre que iniciar um aplicativo, será notificado na barra de tarefas até que o mesmo se torne ativo.

5.2.9 Protetor de Tela

Os **Protetores de Tela** são geralmente utilizados como descanso de tela. Veja como aplicar um protetor de tela:

- Clique no item **Protetor de Tela**, localizado no menu **Aparência e Temas**.
- No campo **Protetor de Tela**, escolha aquele que mais lhe agrada. Você pode testar o protetor de tela antes de aplicá-lo, pressionando o botão **Testar**.
- Após escolher o protetor de tela, pressione o botão **Aplicar**.

5.2.10 Tela de Apresentação

Este menu possibilita alterar a tela de apresentação durante a entrada do usuário no sistema. Para alterá-la basta:

- Clique no item **Tela de Apresentação**, localizado no menu **Aparência e Temas**.
- Escolha o tipo de tela e então pressione o botão **Aplicar**.

5.3 Menu Área de trabalho

Neste menu é possível realizar as configurações relacionadas a área de trabalho como Barra de Tarefas, Comportamento, Comportamento da Janela, Configurações Específicas da Janela, Múltiplas Áreas de Trabalho e Painéis.

Para acessar este menu, clique na opção **Área de Trabalho** a partir do aplicativo **KControl**.

5.4 Menu Componentes do KDE

Através deste menu é possível realizar as configurações relacionadas aos componentes do KDE: o ambiente gráfico padrão do **Metasys Classmate**. As opções de configurações são: Associação de Arquivos, Corretor Ortográfico, Fontes de Dados do KDE, Gerenciador de arquivos, Gerenciador de Serviços, Gerenciador de Sessão, Performance do KDE e Seletor de Componentes.

Para acessar este menu, clique na opção **Componentes do KDE** a partir do aplicativo **KControl**.

5.5 Menu Internet e Rede

Este menu contém as principais funcionalidades de configurações de Internet e rede. As opções de configurações são: Configurações de Conexão, Navegador *Web,* Compartilhamento de Arquivos, Navegação em Rede Local, Monitor de Rede, *Proxy*, Samba e Serviço D*iscovery*.

Para acessar este menu, clique na opção **Internet e Rede** a partir do aplicativo **KControl**.

5.6 Menu Periféricos

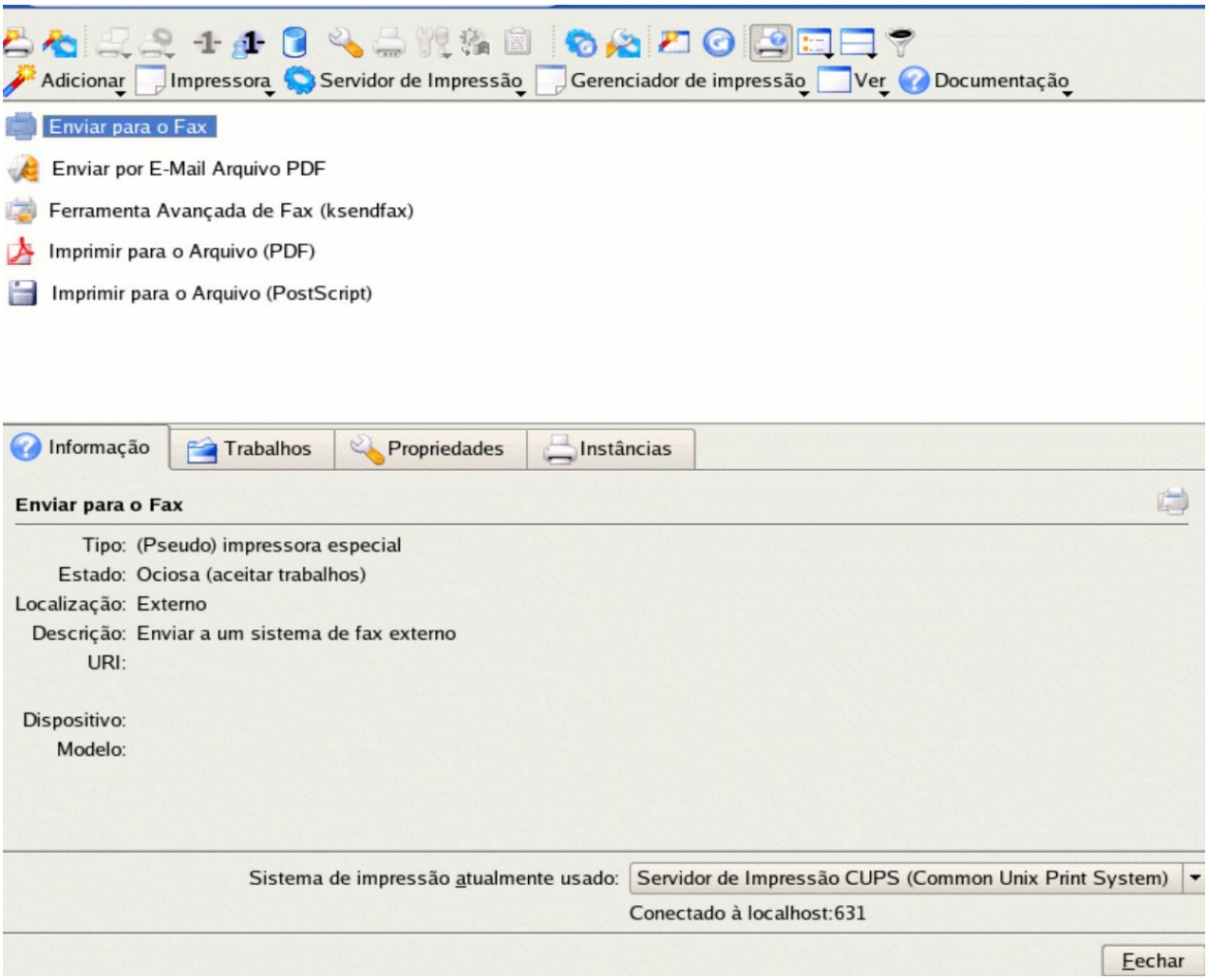
Este menu é muito importante quando se fala em *mouse*, teclado, impressora, câmeras digitais, entre outros dispositivos muito utilizados. A seguir encontra-se as configurações dos periféricos mais utilizados.

Para acessar este menu, basta clicar na opção **Periféricos** a partir do aplicativo **KControl**.

5.6.1 Impressora

Para adicionar uma impressora à seu computador e imprimir seus arquivos, basta:

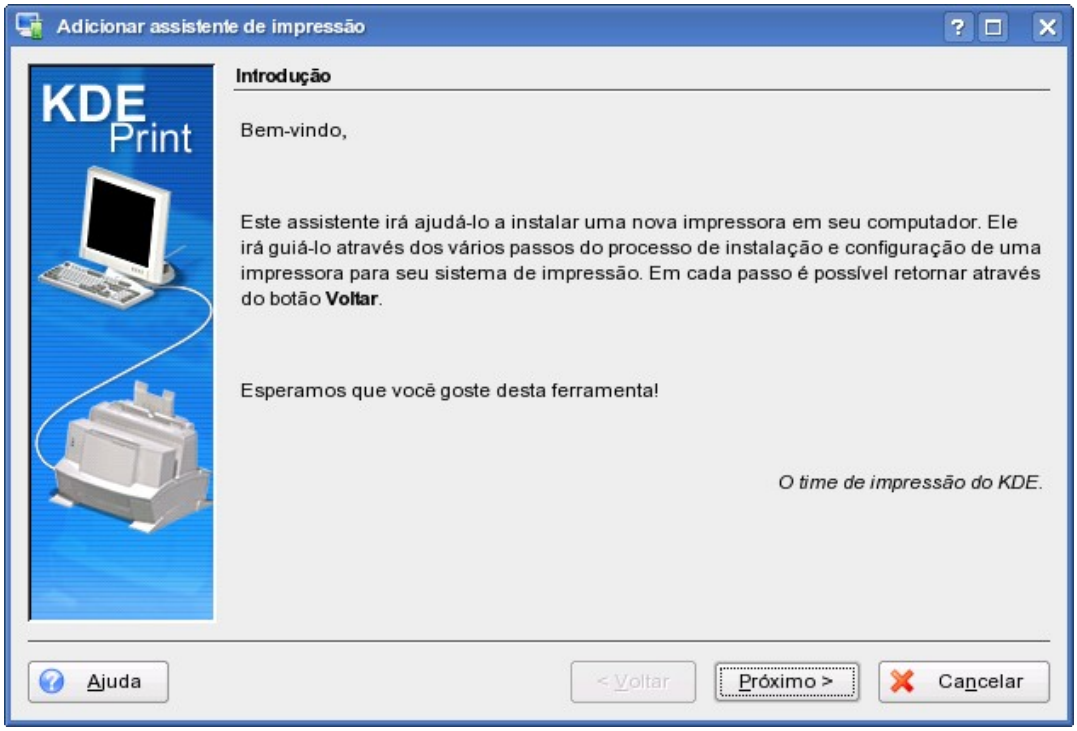
- Clique no item **Impressora**, localizado no menu **Periféricos**. Veja na figura a seguir a configuração da impressora.



Nesta tela, você deverá clicar em:

Adicionar ↳ Adicionar Impressora / Classe

Após clicar nesta opção, para adicionar uma nova impressora, uma outra tela será exibida, como ilustrado pela figura seguinte. A partir daí uma série de telas o guiará para ajudá-lo a instalar a impressora em seu computador. Em cada passo, você avança para o próximo passo pressionando o botão **Próximo** e pode retornar para a tela anterior pressionando o botão **Voltar**.

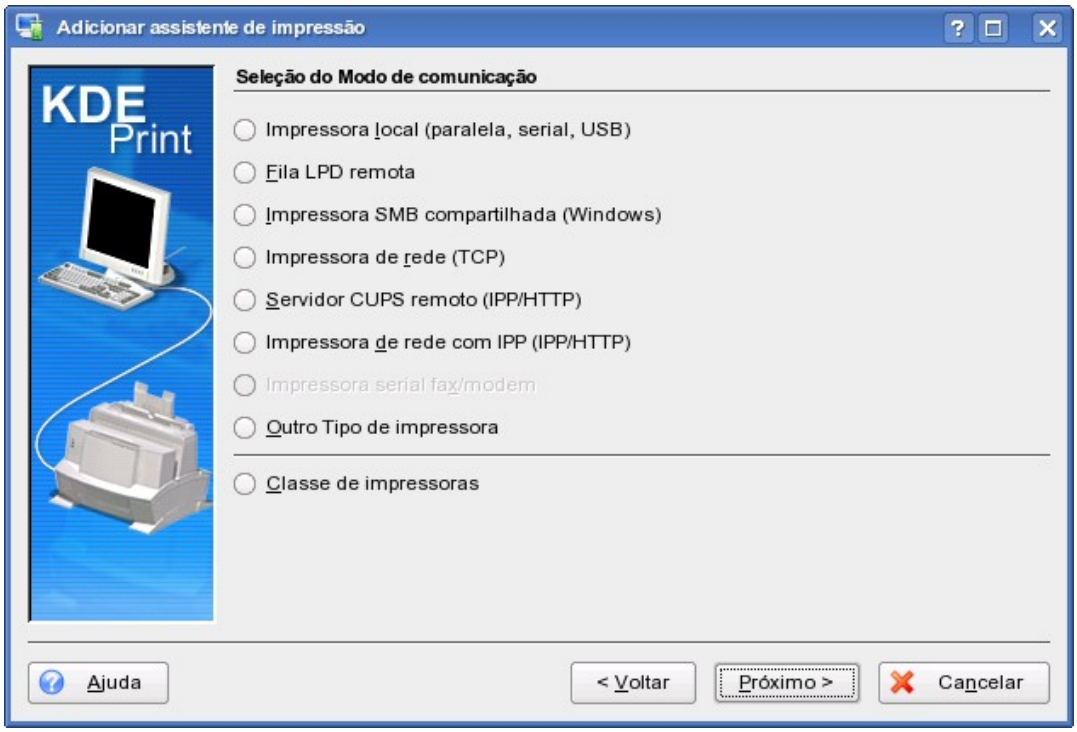

Adicionar assistente de impressão
KDE Print
Introdução
Bem-vindo,
Este assistente irá ajudá-lo a instalar uma nova impressora em seu computador. Ele irá guiá-lo através dos vários passos do processo de instalação e configuração de uma impressora para seu sistema de impressão. Em cada passo é possível retornar através do botão Voltar.
Esperamos que você goste desta ferramenta!
O time de impressão do KDE.
Ajuda
< Voltar
Próximo >
Cancelar

Para continuar a instalação da sua impressora, através do assistente, basta clicar no botão **Próximo** desta tela.

Os passos explicados a seguir, precisarão ser realizados nas próximas telas que serão exibidas.

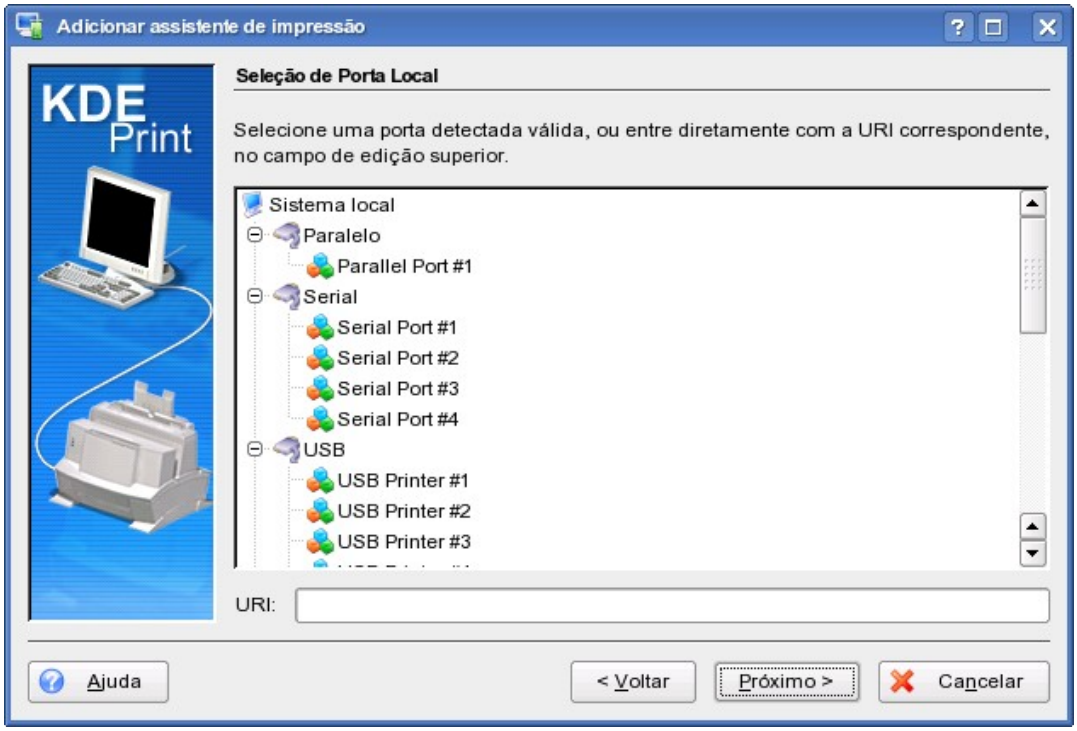
Passo 1 – Selecionando o modo de comunicação

Nesta tela você deverá selecionar o modo de comunicação. Se sua impressora é local, ou seja, está instalada diretamente em seu computador, selecione a opção **Impressora local (paralela, serial, USB)**.



Passo 2 – Selecionando a porta local

Selecione uma porta detectada ou entre diretamente com o caminho da porta onde está a impressora, no campo **URI**:

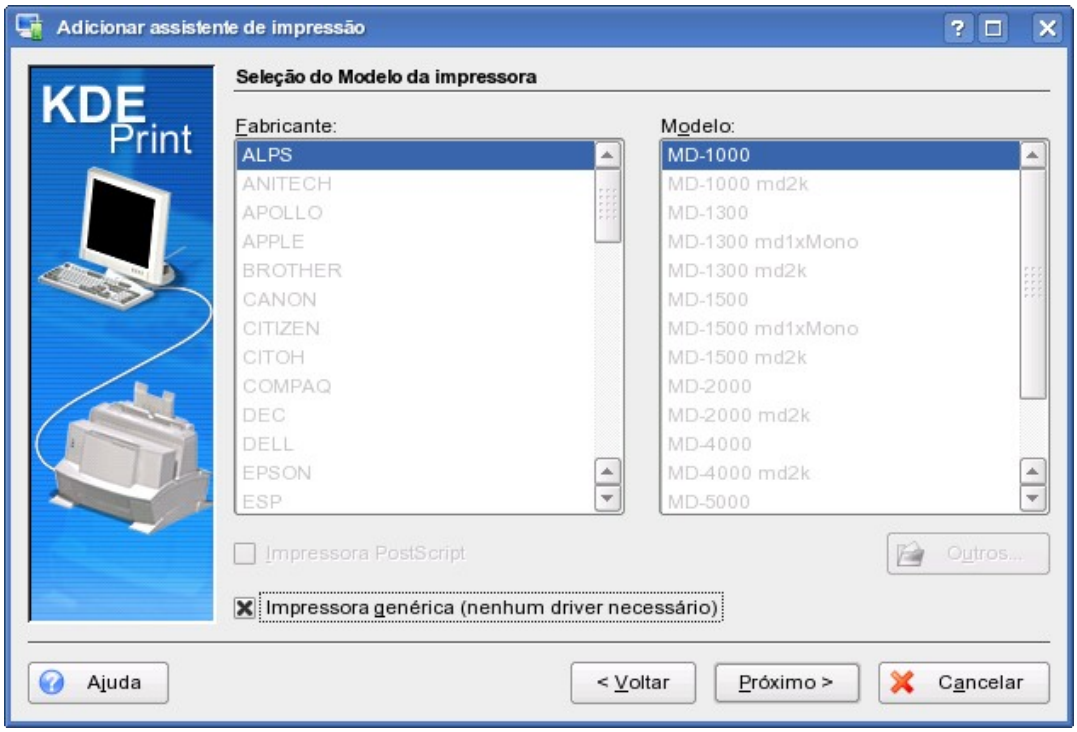


Passo 3 – Selecionando o modelo da impressora

Selecione o fabricante e o modelo da sua impressora. Caso você esteja instalando uma impressora *PostScript* selecione a opção **Impressora PostScript**. E caso sua impressora seja genérica e não precise de *drivers* específicos selecione a opção **Impressora genérica (nenhum *driver* necessário)**.

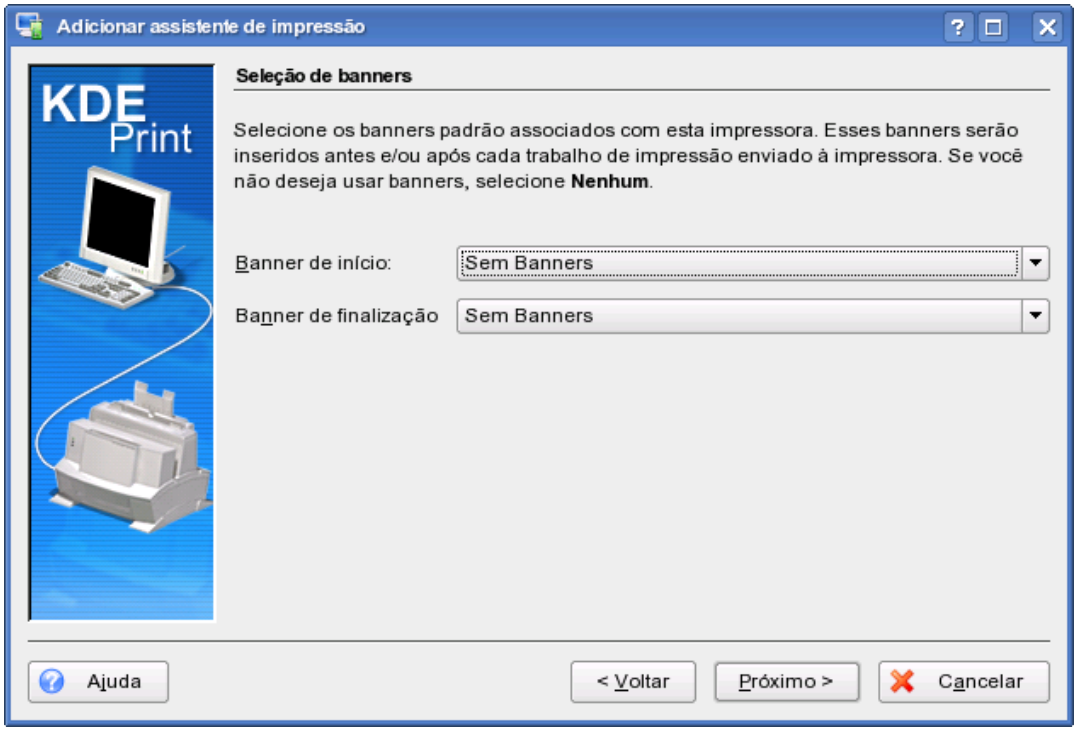
Passo 4 – Selecionando o *driver*

Nesta tela você deverá selecionar o *driver* para sua impressora.

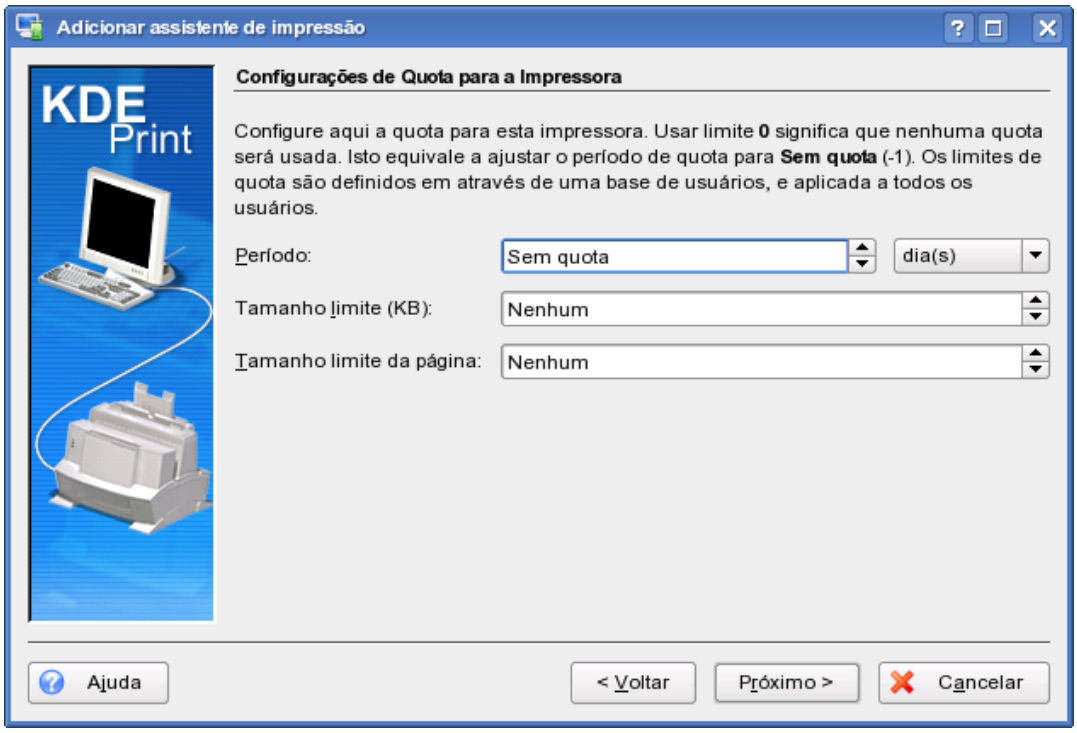


Passo 5 – Selecionando *banners*

Se você deseja que *banners* sejam inseridos no início e no final de cada trabalho de impressão enviando para a impressora, selecione-os nesta tela. Caso queira que nenhum *banner* seja inserido selecione a opção **Sem banners**.


Adicionar assistente de impressão
KDE Print
Seleção de banners
Selecione os banners padrão associados com esta impressora. Esses banners serão inseridos antes e/ou após cada trabalho de impressão enviado à impressora. Se você não deseja usar banners, selecione Nenhum.
Banner de início:
Sem Banners
Banner de finalização
Sem Banners
Ajuda
< Voltar
Próximo >
Cancelar

Passo 6 – Configurações de quota para a impressora


Adicionar assistente de impressão
KDE Print
Configurações de Quota para a Impressora
Configure aqui a quota para esta impressora. Usar limite 0 significa que nenhuma quota será usada. Isto equivale a ajustar o período de quota para Sem quota (-1). Os limites de quota são definidos em através de uma base de usuários, e aplicada a todos os usuários.
Período:
Sem quota
dia(s)
Tamanho limite (KB):
Nenhum
Tamanho limite da página:
Nenhum
Ajuda
< Voltar
Próximo >
Cancelar

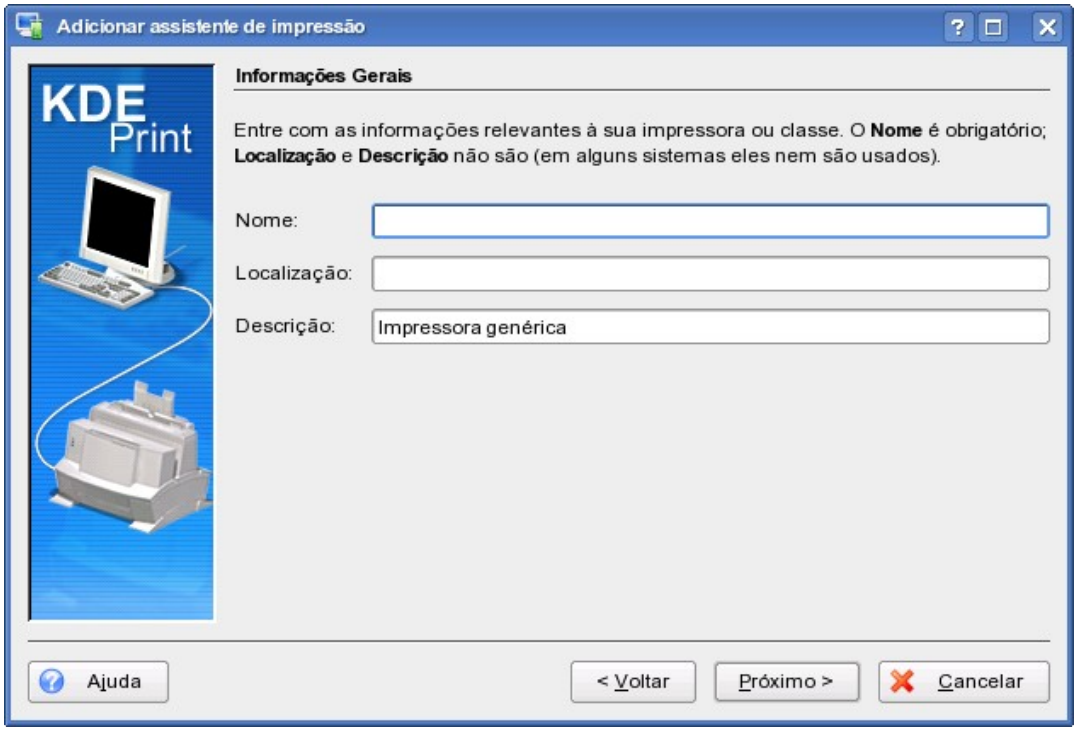
Configure nesta tela, as quotas para sua impressora. Caso você não queira estabelecer quotas, selecione a opção **Sem quotas** no campo **Período**.

Passo 7 – Configurações de acesso a usuários

Nesta tela você definirá os usuários que terão ou não permissão para utilizar a impressora. Basta selecionar o tipo de acesso no campo **Tipo**, entrar com o nome do usuário no campo **Usuários** e pressionar o botão **Adicionar**.

Passo 8 – Informações gerais

Neste passo você deverá inserir algumas informações relevantes sobre a sua impressora, como nome, localização e descrição.


Adicionar assistente de impressão
KDE Print
Informações Gerais
Entre com as informações relevantes à sua impressora ou classe. O Nome é obrigatório; Localização e Descrição não são (em alguns sistemas eles nem são usados).
Nome:
Localização:
Descrição:
Impressora genérica
Ajuda
< Voltar
Próximo >
Cancelar

Finalmente aparecerá uma tela exibindo todas as informações de configurações da impressora que você está instalando para que você confirme os dados. Caso você queira modificar alguma configuração basta pressionar o botão **Voltar.** E se estiver tudo correto, pressione o botão **Finalizar** e você já poderá utilizar a sua impressora.

5.6.2 Mouse

Possibilita personalizar as configurações do *mouse* a seu gosto, como por exemplo, *mouse* com os botões para destro ou canhoto, direção reversa de rolagem, clique único para abrir arquivos e pastas, tema do cursor, opções Avançadas e navegação do *mouse*.

Para configurar o *mouse*, clique na opção **Periféricos**, a partir do aplicativo **KControl**, e selecione o item ***Mouse***.

5.6.3 Teclado

Neste menu você poderá habilitar repetições de teclado, *NumLock* na inicialização do KDE e o volume do clique das teclas.

Para configurar o teclado, basta clicar na opção **Periféricos**, a partir do aplicativo **KControl**, e selecionar o item **Teclado**.

5.6.4 Tela

Através deste campo você poderá alterar o tamanho da tela, taxa de atualização e o controle de energia do monitor.

Para realizar as devidas alterações na tela, clique na opção **Periféricos**, a partir do aplicativo **KControl**, e selecione o item **Tela**.

5.7 Menu Regional e Acessibilidade

O menu **Regional e Acessibilidade** contém os itens de configuração de acessibilidade, atalhos do teclado para qualquer funcionalidade, *layout* do teclado, que possibilita escolher o modelo do teclado como por exemplo Brasileiro ABNT2, País/Região e idioma, além das teclas de atalho.

Para acessar este menu, clique na opção **Regional e Acessibilidade**, a partir do aplicativo **KControl**.

5.8 Menu Segurança e Privacidade

Este menu contém as informações de segurança do *login*. Através deste menu é possível configurar a carteira do KDE, que contém as informações pessoais do usuário, Criptografia, Privacidade e a opção de configurar a Senha e a Conta do Usuário.

5.9 Menu Som e Multimídia

Este menu é relacionado às configurações de som do sistema. As opções são: Campainha do Sistema, CDs de Áudio, Notificação do Sistema e Sistema de Som. Para confirmar se o seu áudio está funcionando perfeitamente siga os passos abaixo:

- Clique no item **Sistema de Som**, localizado no menu **Som e Multimídia**.
- Verifique se a opção **Habilitar o sistema de som** está selecionada.
- Pressione o botão **Testar Som**.

6 Protegendo seu Classmate PC

6.1 Sistema Anti-Furto

Cada **Classmate PC** possui um sistema anti-furto chamado **Theft Deterrent Agent** que foi projetado levando-se em consideração questões relativas à segurança do **Classmate PC**, que oferece várias funcionalidades que são mencionadas à seguir:

- Configurar várias opções de rede para diferentes situações.
- Exibir o status atual do certificado e informações sobre o dispositivo.
- Verificar o certificado de autorização sempre que o computador for iniciado.
- Lembrar o proprietário de obter uma renovação do certificado de autorização.

Um sistema chamado **Theft Deterrent Agent** é executado no **Classmate PC** dos estudantes. Este **Sistema Anti-Furto**, provê uma segurança maior ao seu **Classmate PC**, reduzindo o risco de roubo. Sempre que o computador é iniciado, é feita uma verificação no certificado do **Classmate PC**, conferindo se o mesmo está autorizado ou não a utilizá-lo.

O proprietário do **Classmate PC** deverá obter um certificado de autorização. Este certificado de autorização é o único passaporte para o **Classmate PC**. O *software* verifica esse certificado de autorização e determina por quanto tempo o **Classmate PC** poderá ser utilizado.

Se um **Classmate PC** for roubado, o **Theft Deterrent** interromperá a geração de certificados de inicialização para o equipamento furtado, independentemente dos pedidos provenientes do mesmo. Sendo assim, o certificado deste equipamento roubado irá expirar e o **Classmate PC** não poderá mais ser operado. Esse recurso tem como objetivo reduzir o risco de roubo dos **Classmate PCs**.

6.2 Agente Aprovado

Após o **Agente** estabelecer a conexão com o **Servidor**, ele se registrará automaticamente. Se o ícone do Agente se tornar cinza, significa que o Servidor ainda não aprovou o Agente. Este ícone fica localizado no lado direito de baixo do painel inferior.

6.2.1 Auto Provisão

Após a aprovação, o **Agente** irá automaticamente baixar o pacote de auto provisão. Este pacote escreve a chave pública para o Agente.

Ao final do processo, uma tela será exibida para reiniciar o computador. Isto significa que o Agente baixou o arquivo de auto provisão corretamente, além do certificado de 100 inicializações e data de expiração foi configurada para 1-1-2009. Um certificado de inicialização é utilizado para iniciar corretamente o computador.

Pressione o botão **Reiniciar Agora** para que o computador seja reinicializado. Se este botão não for pressionado, em alguns segundos o computador será automaticamente reiniciado.

Para cancelar a reinicialização do computador, pressione o botão **Cancelar**. Porém, o processo de aprovação do **Agente** não será finalizado, impedindo a utilização do computador.

6.2.2 Baixe o Segredo Compartilhado

Uma vez terminado o processo de **Auto Provisão**, o *status* do **Agente** mudará para o seguinte ícone:

Ao passar o *mouse* sobre o ícone do agente mencionado anteriormente, uma dica será mostrada com as inicializações restantes e a data de expiração da conta.

O **Agente** irá baixar o segredo compartilhado, que é único para cada **Classmate PC**. Cada **Classmate PC** tem seu próprio segredo compartilhado. O segredo compartilhado será escrito no TPM, e novamente a tela de reinicialização será apresentada. Após reiniciar, o segredo compartilhado será inserido corretamente.

6.2.3 Baixe o Certificado de Inicialização Comum

O **Agente** baixará o certificado automaticamente quando seu *status* estiver representado pelo seguinte ícone:

O certificado de inicialização normal dura 30 dias e possui 600 inicializações.

Você pode enviar também certificados para apenas uma inicialização a partir do servidor. Ele vai fazer efeito após o **Agente** ter sido reiniciado e o certificado ter sido corretamente inserido na BIOS.

7 Organizando Arquivos e Pastas no Konqueror

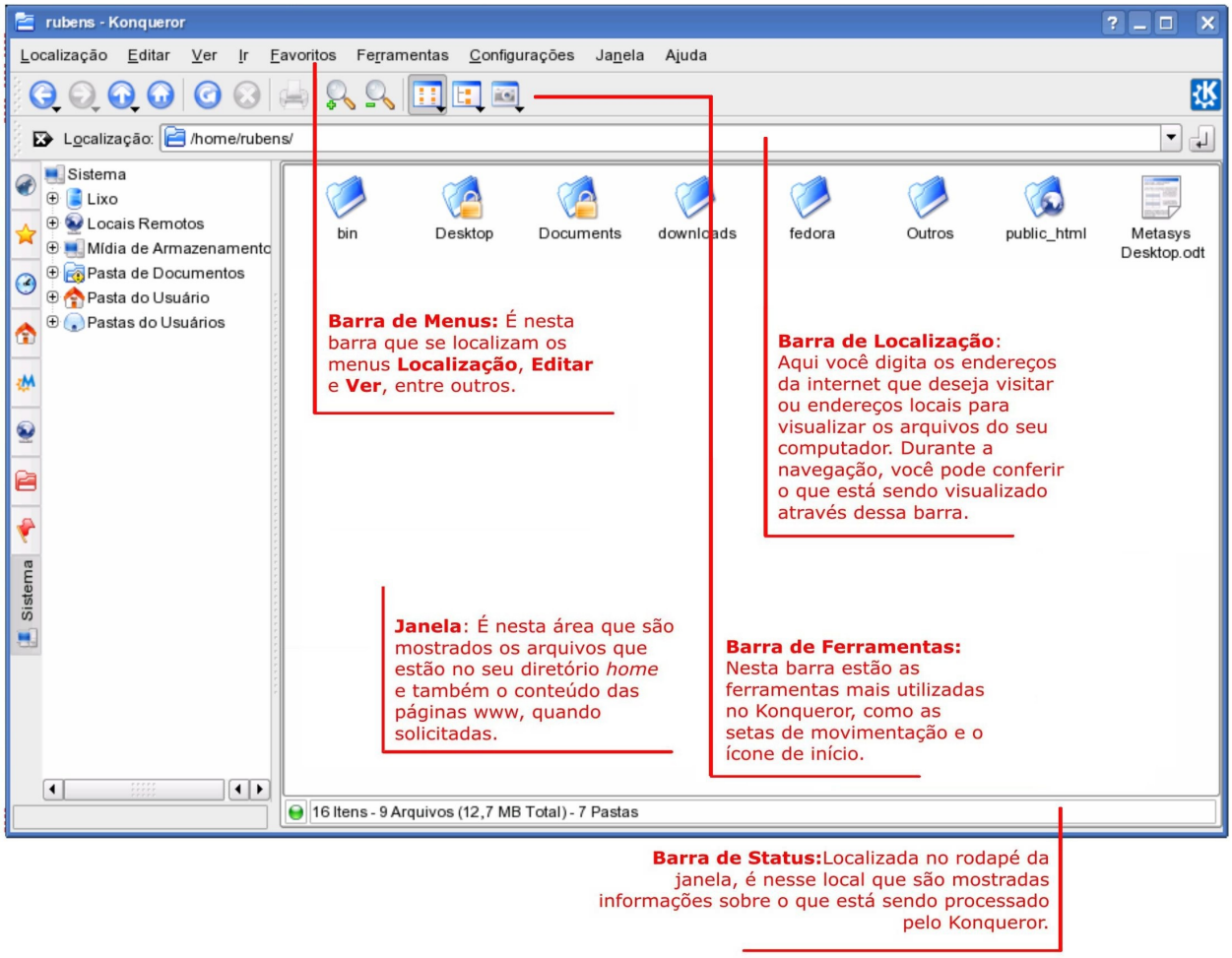
7.1 Konqueror

A principal função de um gerenciador de janelas é, como o próprio nome diz, gerenciar a apresentação das janelas e fornecer métodos para controlar aplicações, criar e acessar menus, além de fornecer meios para que o usuário possa personalizar o seu ambiente. O gerenciador de janelas vai fornecer métodos para que o usuário possa interagir com o sistema de forma mais amigável possível.

7.2 Utilizando os arquivos pessoais

O **Konqueror** é um aplicativo muito versátil, pois incorpora as funções de navegador da Internet e gerenciador de arquivos, entre outras. Veja a tela inicial do **Konqueror** e seus principais componentes na figura seguinte.

O **Konqueror** atua como gerenciador de arquivos e como navegador de Internet. Nos atalhos da barra de ferramentas, você tem um ícone em forma de uma casa. Clique neste ícone para abrir o **Konqueror**, como gerenciador de arquivos: .


rubens - Konqueror
Localização Editar Ver Ir Favoritos Ferramentas Configurações Janela Ajuda
Localização: /home/rubens/
Sistema
Lixo
Locais Remotos
Mídia de Armazenamento
Pasta de Documentos
Pasta do Usuário
Pastas do Usuários
bin
Desktop
Documents
downloads
fedora
Outros
public_html
Metasys Desktop.odt
Barra de Menus: É nesta barra que se localizam os menus Localização, Editar e Ver, entre outros.
Barra de Localização: Aqui você digita os endereços da internet que deseja visitar ou endereços locais para visualizar os arquivos do seu computador. Durante a navegação, você pode conferir o que está sendo visualizado através dessa barra.
Janela: É nesta área que são mostrados os arquivos que estão no seu diretório home e também o conteúdo das páginas www, quando solicitadas.
Barra de Ferramentas: Nesta barra estão as ferramentas mais utilizadas no Konqueror, como as setas de movimentação e o ícone de início.
16 Itens - 9 Arquivos (12,7 MB Total) - 7 Pastas
Barra de Status: Localizada no rodapé da janela, é nesse local que são mostradas informações sobre o que está sendo processado pelo Konqueror.

Para alternar entre o modo “navegador” e “gerenciador de arquivos” do Konqueror, clique em:

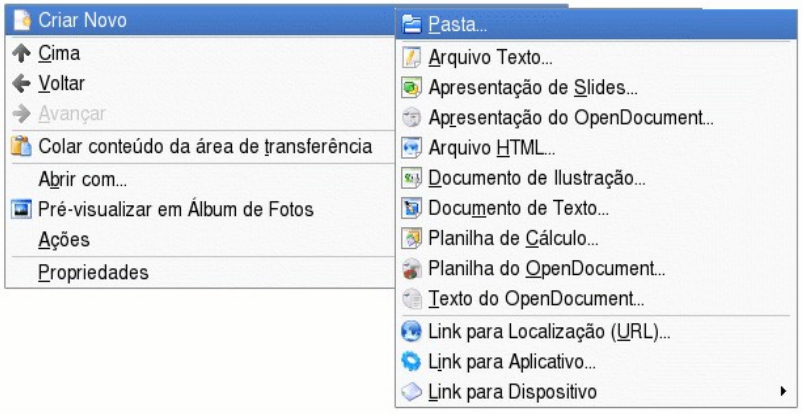
Configurações ↳ Carregar Perfil de Visão ↳ Gerenciamento de arquivos / Navegação Web.

A única diferença entre os modos são os botões otimizados para cada caso.

7.3 Criando pastas com o Konqueror

A seguir será explicado como criar uma nova pasta, dentro da pasta corrente.

Inicialmente, clique com o botão direito em qualquer área livre (sem ícones), e o seguinte *menu* será exibido:



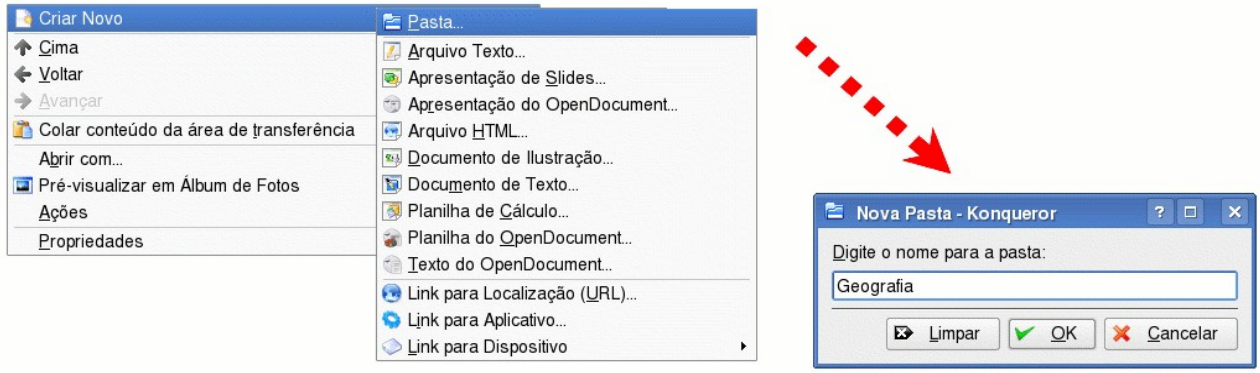
Selecione a seguinte opção:

Criar Novo ↳ Pasta

A seguir indique o nome da pasta que será criada: “Geografia” (note que há diferença entre maiúsculas de minúsculas). Surgirá então o ícone da pasta “Geografia” no painel direito do Konqueror.

Para entrar na pasta recém-criada (neste caso, a pasta “Geografia”), basta dar um duplo clique sobre ela.

Este procedimento está ilustrado na figura a seguir.



7.4 Criando e abrindo arquivos com o Konqueror

Da mesma forma, que você criou a pasta “Geografia”, através do mesmo *menu* você pode também criar arquivos em branco, onde seu conteúdo poderá ser adicionado posteriormente. Para criar um arquivo texto dentro da pasta “Geografia” criada anteriormente, basta dar um duplo clique com o botão esquerdo do *mouse* sobre a pasta “Geografia”, e então com o botão direito do *mouse* selecione a opção seguinte:

Criar Novo ↳ Arquivo Texto...

Digite o nome do arquivo a ser criado na tela que é exibida e pressione o botão **OK**. O arquivo será criado.

Para visualizar algum tipo de arquivo conhecido basta clicar duas vezes sobre o ícone.

Tente utilizar o recurso de arrastar e soltar para movimentar o arquivo que foi criado. Primeiro, crie uma pasta com o nome de “Segunda” dentro da pasta “Geografia”. Você pode modificar o nome das pastas, mas o importante é perceber que esta nova pasta indica o segundo nível dentro da sua árvore de pastas. Agora, clique com o botão esquerdo do *mouse* sobre o arquivo texto e arraste-o até o ícone da pasta “Segunda”. Um menu será exibido, permitindo que você escolha uma das opções: **Mover para Cá** / **Copiar Aqui** / **Criar Link** / **Cancelar**, como ilustrado na figura seguinte:

7.5 Excluindo arquivos com o Konqueror

O **Konqueror** fornece duas formas de remover um arquivo:

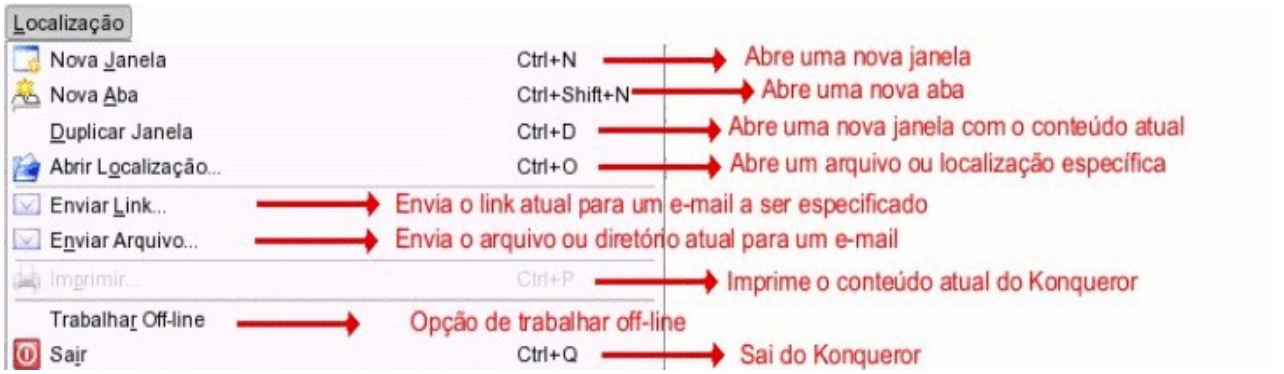
- Movendo-o para a lixeira, podendo restaurá-lo posteriormente.
- Excluindo-o definitivamente.

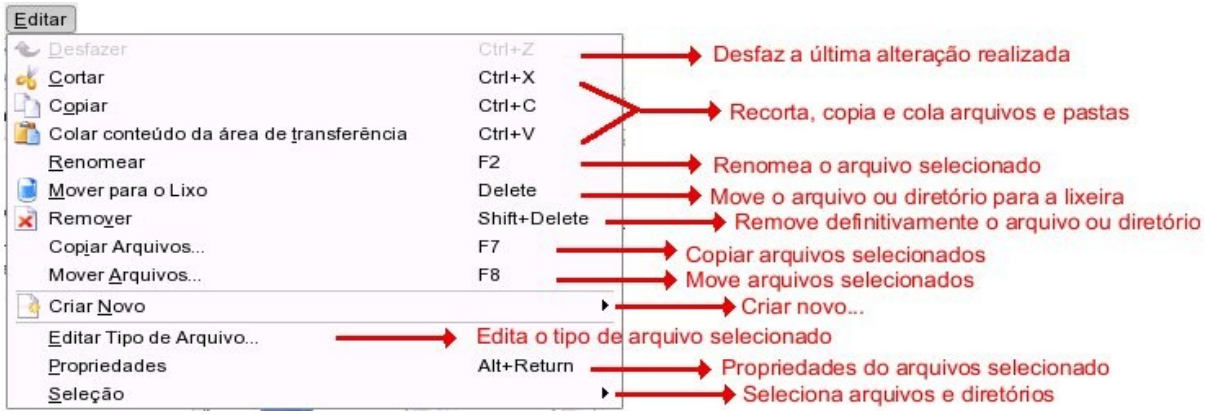
As teclas de atalho associadas a essas funções são as seguintes:

- Mover os arquivos para a lixeira: **Del**.
- Apagar os arquivos definitivamente: **Shift + Del**.

7.6 Funcionalidades básicas da Barra de Menus

Agora que você já conhece algumas das opções existentes no **Konqueror** na forma de arquivos pessoais, a seguir serão ilustrados o *menu* **Localização** e **Editar** da barra de menus, pois apresentam as funcionalidades básicas.





8 Sincronizando arquivos com o servidor

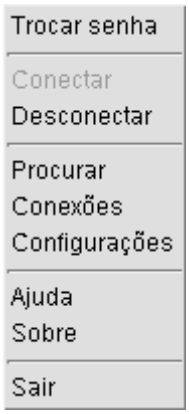
Os arquivos salvos por você podem ser guardados em um servidor remoto para posterior utilização. Isso é importante por dois motivos. Primeiro, caso o arquivo seja apagado do seu computador você poderá utilizá-lo baixando sua cópia no servidor. Segundo, caso troque de computador, os seus arquivos permanecerão disponíveis para você.

8.1 Sync-agent

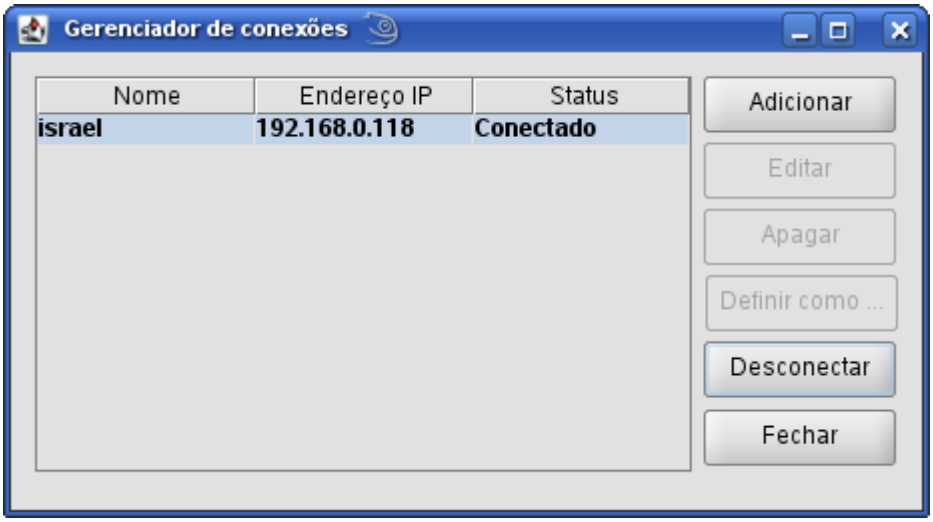
O **SyncAgent** é um módulo do **MetaSys Sync** que disponibiliza um espaço virtual para armazenar arquivos. Os arquivos são gravados em um servidor previamente configurado e você pode aplicar diferentes políticas de sincronismo para cada arquivo.

O acesso as funcionalidades do **SyncAgent** é feito através do seu ícone de bandeja localizado na área de notificação do sistema operacional. Ao clicar com o botão direito do mouse sobre o ícone do **SyncAgent** o menu do é aberto.

O menu listando as opções do **SyncAgent**. A opção **Conectar** estabelece a conexão com o servidor.

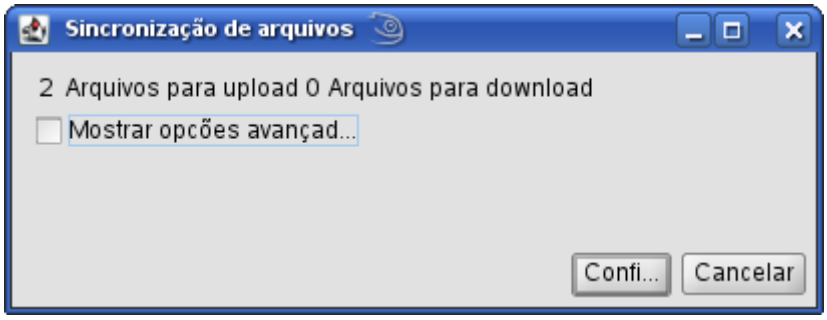


O primeiro passo a ser feito para utilizar o **SyncAgent** é configurar uma conexão, que pode ser feita através da opção **Conexões** que abre uma janela para gerenciamento das conexões.

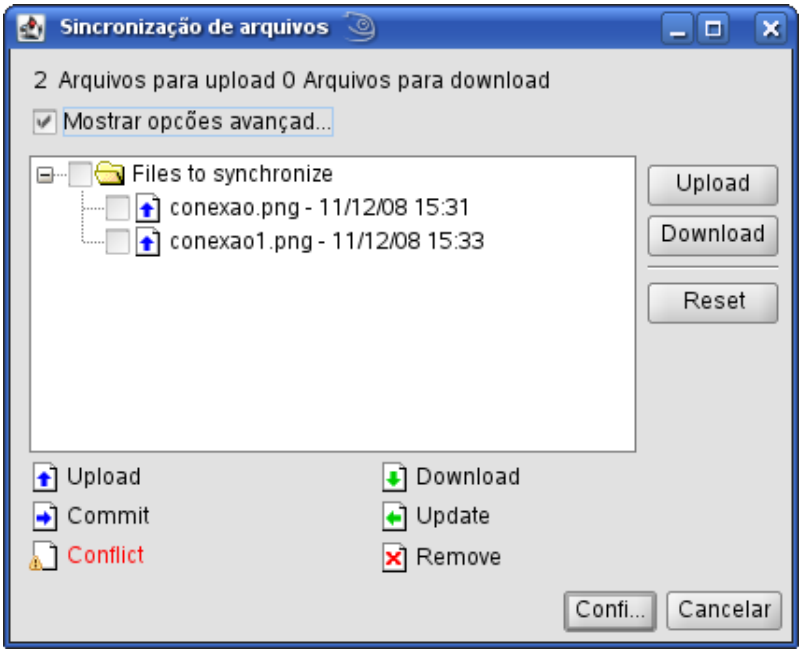


Clicando em **Adicionar** uma nova conexão pode ser adicionada, será requerido um nome e o endereço IP do servidor que será usado. As conexões configuradas no SyncAgent podem ser removidas, editadas ou configuradas como opção padrão para futuras conexões. Lembrando que é necessário que você esteja cadastrado no servidor para poder gravar seus arquivos nele.

O SyncAgent realiza o sincronismo dos arquivos após a autenticação. Os arquivos são sincronizados visando a última alteração no arquivo, porém, o usuário pode especificar as operações que deseja marcando a opção Mostrar opções avançadas.



Neste caso, o usuário deverá selecionar os arquivos alvos do sincronismo e selecionar a opção desejada para alterar seu estado inicial.



9 Compactando e Descompactando Arquivos e Pastas

Hoje em dia com a praticidade da utilização da Internet como meio de comunicação, a compactação de arquivos tornou-se uma ótima forma de enviar vários arquivos e pastas em um único pacote compactado, além da possibilidade de armazenar seus documentos nos *e-mail*s pessoais em forma de *backup*.

No **Metasys Classmate** o aplicativo padrão utilizado para compactar e descompactar arquivos e pastas é o **Ark**.

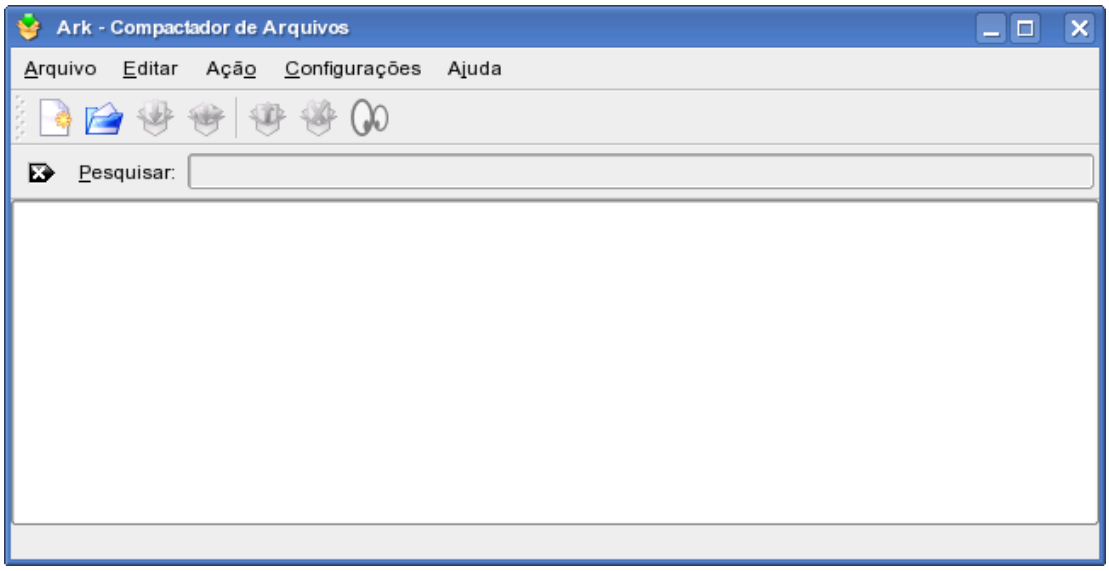
9.1 Ark

9.1.1 Acessando o Ark

Para iniciar o aplicativo **Ark** clique em:

Menu K ↳ Aba Aplicativos ↳ Acessórios ↳ Mais Acessórios ↳ Ark

A tela inicial do **Ark** será exibida, como ilustrado pela figura seguinte:



9.1.2 Compactando arquivos e pastas

A compactação de arquivos é feita de forma bastante simples, veja os passos seguintes:

- Primeiramente clique no ícone **Novo** ou através do *menu*:

  Arquivo ↳ Novo

Aparecerá uma janela de localização onde o arquivo compactado deverá ser armazenado. No campo **Localização** digite o nome para o arquivo compactado, em seguida, escolha o tipo de filtro de compactação no campo **Filtro** (geralmente utilizamos o **.Zip** ou o **.Tar.gz**) e pressione o botão **Salvar**.

Com o arquivo compactado já criado basta adicionar arquivos e pastas desejados:

- Para adicionar arquivos, pressione o botão **Adicionar Arquivos** ou acesse a opção de menu:

  Ação ↳ Adicionar Arquivos

- Para adicionar pastas, pressione o botão **Adicionar Pastas** ou acesse a opção de menu:

  Ação ↳ Adicionar Pastas

Para remover qualquer arquivo adicionado:

- Clique primeiramente no item desejado e em seguida pressione o botão **Excluir** ou acesse a opção de menu:

  Ação ↳ Excluir

Para visualizar algum arquivo dentro do pacote compactado:

- Clique primeiramente no item desejado e em seguida pressione o botão **Ver** ou acesse a opção de menu:

  Ação ↳ Ver

9.1.3 Descompactando arquivos compactados

A descompactação de arquivos compactados é feita de forma bastante simples, veja os passos seguintes:

- Primeiramente pressione o botão **Abrir** ou acesse a opção de menu:

  Arquivo ↳ Abrir

Uma tela será exibida contendo todos os arquivos pessoais. Procure o arquivo compactado que você deseja e pressione o botão **Abrir**.

Com o arquivo compactado já aberto basta então extrair todo o conteúdo incluso no mesmo para algum lugar na sua pasta pessoal. Para extrair, siga os passos abaixo:

- Pressione o botão **Extrair** ou acesse a opção do menu:

  Ação ↳ Extrair

Uma tela será exibida contendo todos os arquivos pessoais. Procure o local onde será extraído o conteúdo do arquivo compactado e em seguida confirme no campo **Arquivos a serem extraídos**, se a opção **Todos** está marcada. Pressione o botão **OK**.

10 Conectando na Internet

No **Metasys Classmate** você poderá configurar a conexão com a internet de uma forma bastante simples. Existem dois tipos de conexão suportadas: w*ireless* ou via cabo de rede.

10.1 Conexão wireless (rede sem fio)

A conexão *wireless* é aquela onde o computador se conecta a Internet sem a necessidade de algum cabo para plugar.

10.1.1 Configurando a rede Wireless

Conectar-se à Internet utilizando o **Metasys Classmate** é um processo bastante simples. Veja como:

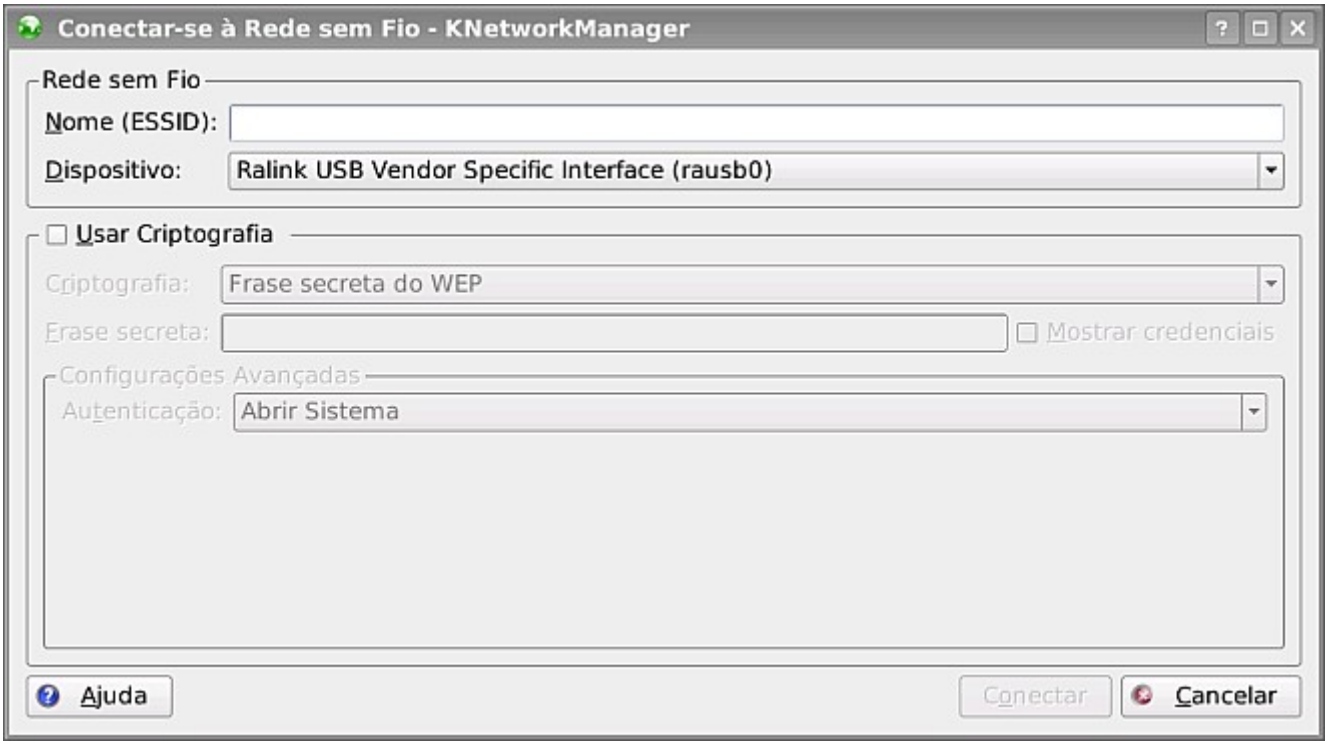
- Primeiramente, ative o dispositivo de rede sem fio do seu **Classmate PC**. Para isso pressione as teclas: **Fn** + **F1**. Note que o ícone ficará aceso com uma pequena luz verde .
- Então acesse o *menu*:

Menu K ↳ Aba Aplicativos ↳ Sistema ↳ Gerenciamento de Redes ↳ Gerenciador de Redes

Note que na Barra de Notificação, um novo ícone será exibido, próximo ao relógio. Ao clicar com o botão direito do mouse neste ícone, você pode verificar quais redes sem fio foram encontradas pelo **KNetworkManager**. Isto é ilustrado pela figura seguinte.

O **KNetworkManager** procura, automaticamente, redes sem fio ao alcance. Basta clicar sobre a rede sem fio a qual deseja se conectar.

Caso o programa ainda não tenha encontrado a rede desejada, você pode clicar na opção **Conectar-se a Outra Rede sem Fio...**

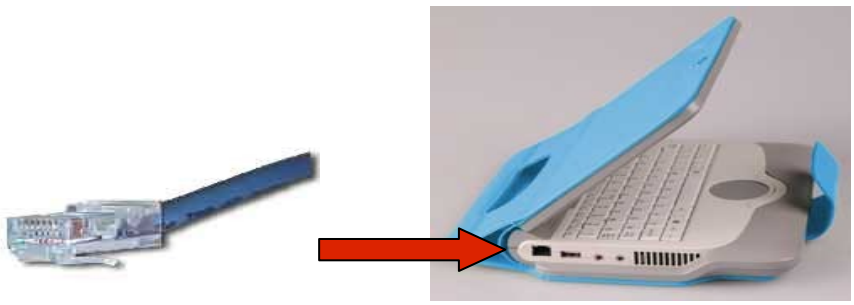


O **Classmate PC** poderá obter um IP Dinâmico ou um IP Manual.

10.2 Conexão via cabo de rede

A conexão de Internet via cabo de rede é bastante simples de se utilizar.

Se no local onde você estiver, houver um cabo de rede cuja conexão não necessite de algum tipo de configuração, como por exemplo, alguns provedores a cabo ou senão uma conexão cujo IP seja dinâmico, então, para se conetar na Internet, basta plugar o cabo de rede no seu **Classmate PC**, como mostra a figura abaixo. Note que neste caso não é necessário fazer nenhum tipo de configuração.



O **Classmate PC** irá se conectar automaticamente à rede plugada e a mensagem mostrada na figura anterior será exibida.

10.3 Navegador de Internet Mozilla Firefox

O **Firefox** é um navegador desenvolvido pela **Mozilla Foundation** e pode ser descrito pelas suas principais qualidades: segurança, navegação e customização.

Para acessar o **Firefox**, basta clicar no ícone .

Com o **Firefox** você pode facilmente acessar seus *sites* sem se preocupar com *spywares* e *pop-ups* incômodos. Com algumas extensões é possível bloquear *banners* que apenas poluem a visualização de um *site*. O **Firefox** assim possibilita uma navegação limpa, podendo até mesmo lhe dar a opção de liberar os *pop-ups* de um determinado *site* ou não. Você escolhe!

10.3.1 Principais características do Firefox

- **Bloqueador de *pop-ups***: barra as incômodas janelas *pop-up* com o bloqueador embutido do Firefox. Com esse bloqueador você fica livre daquelas janelinhas que incomodam e carregam a conexão. Você ainda pode definir se essas janelas aparecem e como elas irão aparecer (com menu, sem menu, ...)
- **Navegação em abas**: abra várias páginas em uma mesma janela. Abrindo os *links* em segundo plano eles já estarão carregados quando você for ler. Um ponto muito forte e prazeroso, assim você tem sua área de trabalho limpa para utilizar outros aplicativos e não se perder com as janelas abertas.
- **Privacidade e segurança**: projetado com a sua segurança em mente, o Firefox mantém o seu computador longe de *spywares*, pois não carrega os perigosos controles ActiveX. Um conjunto completo de ferramentas de privacidade mantém a sua atividade *online* só com você.
- **Pesquisa inteligente**: o campo de pesquisa está à direita da barra de ferramentas e abre direto os resultados. Faça suas pesquisas diretamente nos mais conhecidos pesquisadores tanto os internacionais como os nacionais.
- **Favoritos dinâmicos**: a integração RSS permite que você fique sabendo das atualizações e últimas notícias dos seus *sites* preferidos. Assim você pode determinar se visita ou não o *site* de acordo com a notícia apresentada.

Para alterar as suas preferências relacionadas às características do **Firefox** listadas, basta selecionar a opção do menu **Editar -> Preferências**, do navegador.

10.3.2 Conhecendo os componentes do Firefox

Usar o **Firefox** é intuitivo e certamente você será capaz de usar o navegador sem dificuldades. Os principais componentes desta tela estão indicados na figura seguinte. Uma visão mais detalhada de cada um destes componentes será apresentada a seguir.

10.3.3 Utilizando a Barra de Ferramentas do Firefox

Na **Barra de Ferramentas** temos opções variadas para o uso do **Firefox**. Para acionar uma destas opções você poderá utilizar o *mouse*, bastando selecionar a opção com o ponteiro do *mouse* em cada uma destas opções. Ou ainda, em alguns casos, você poderá utilizar o teclado fazendo a combinação de teclas indicadas em cada opção.

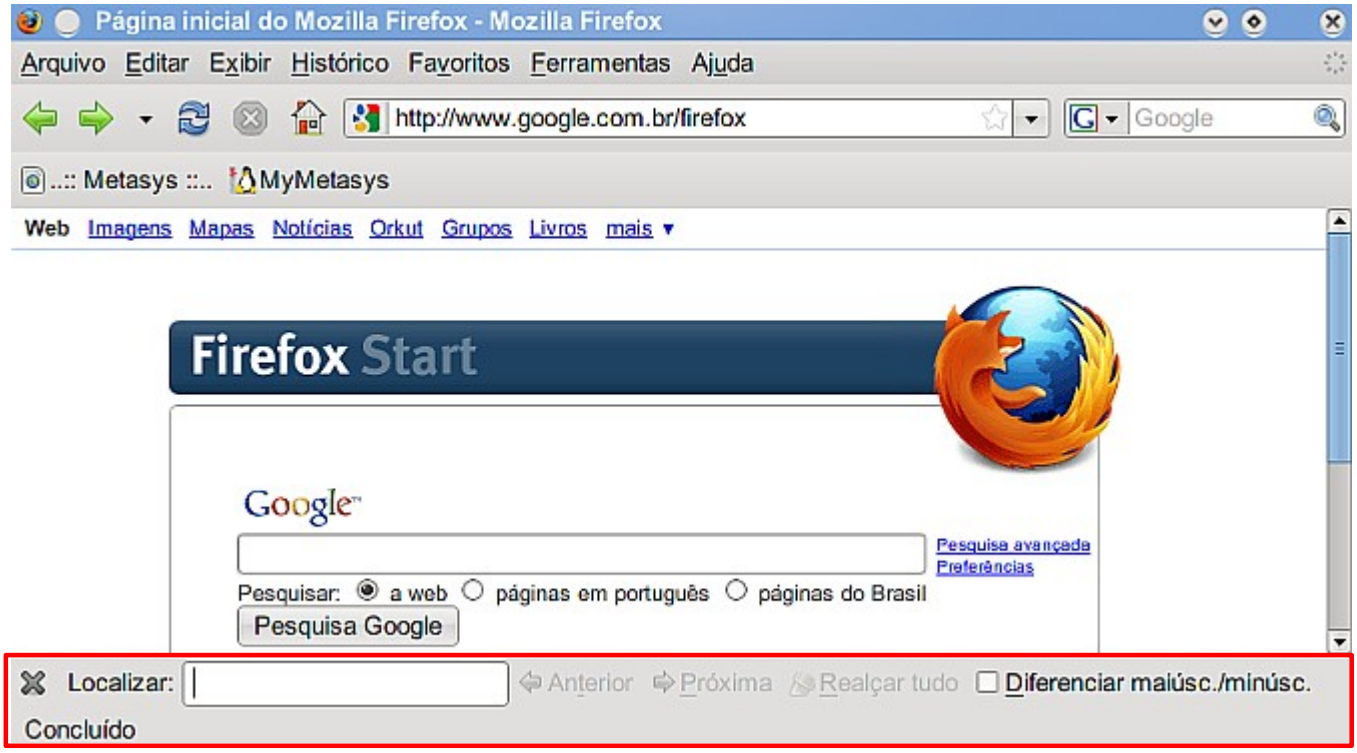
Por exemplo, para abrir uma nova aba, pressione juntamente as teclas **Crtl + T**.

A seguir serão explicadas as funcionalidades de cada uma destas opções.

- Para localizar alguma palavra ou expressão no *site,* basta acessar a opção:

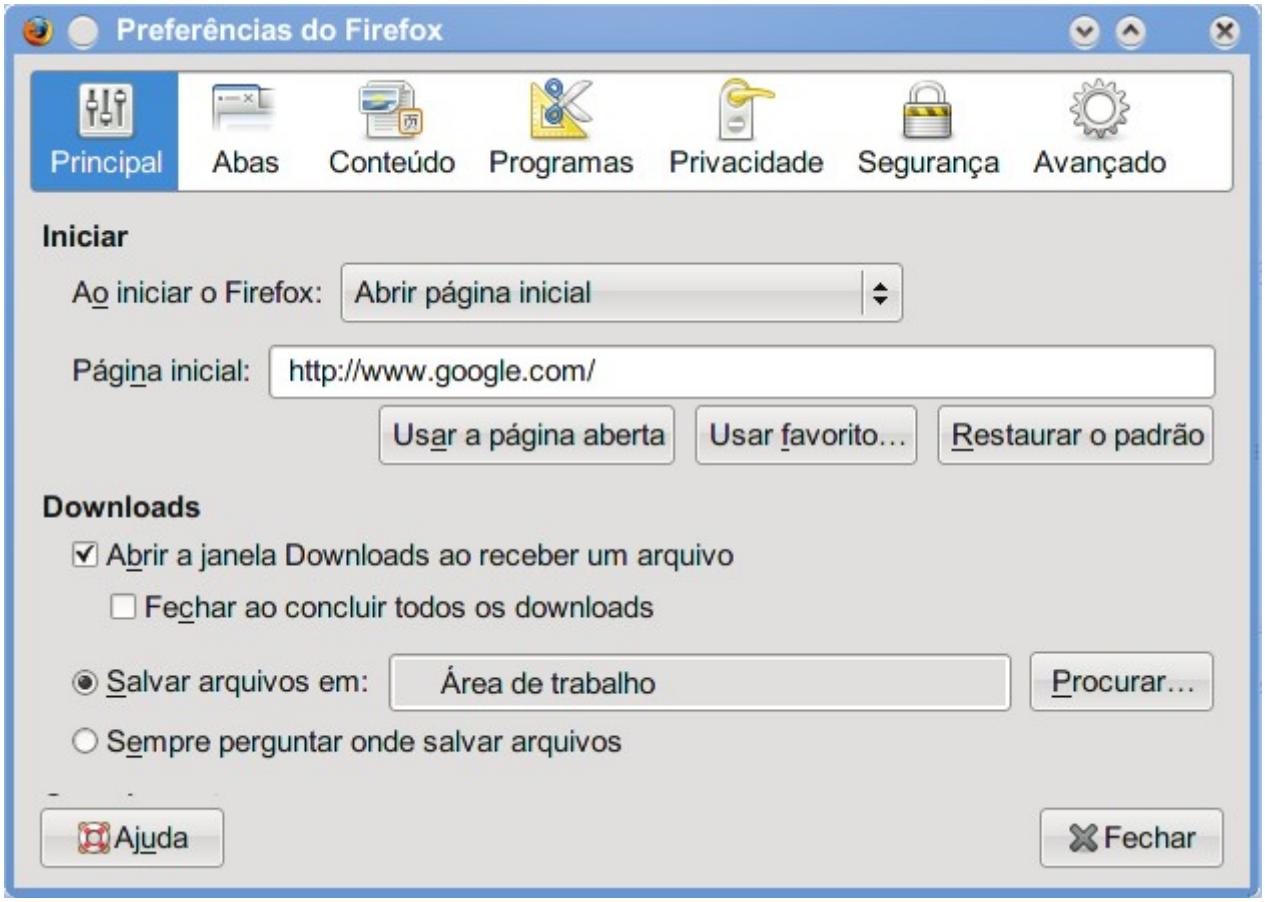
  Editar ↳ Localizar / Localizar Próxima ou pressionar juntamente as teclas **Crtl + F**.

- Para fechar, basta clicar no **X** vermelho no lado esquerdo. A barra ilustrada a seguir, aparece no lado inferior da tela.



Para acessar as configurações do navegador, basta acessar:

Editar ↳ Preferências

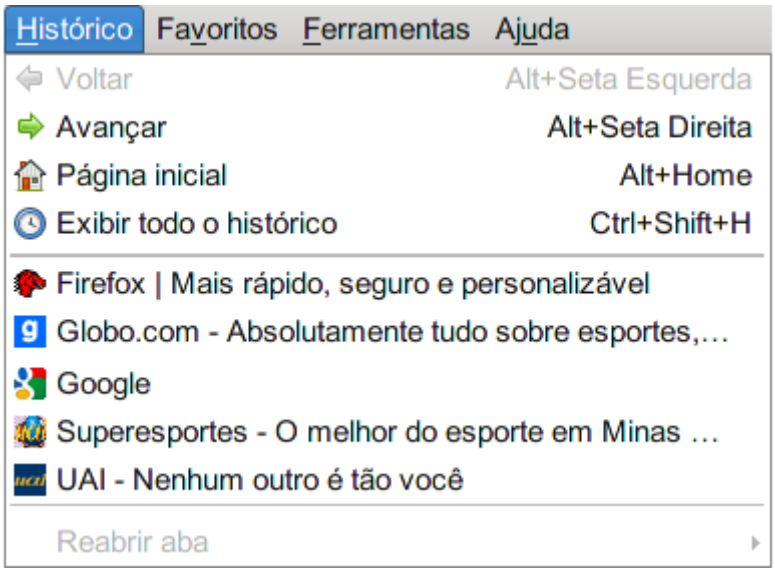


Para que o navegador seja exibido em tela cheia, basta clicar em:

Exibir ↳ Tela Inteira ou pressionar **F11**.

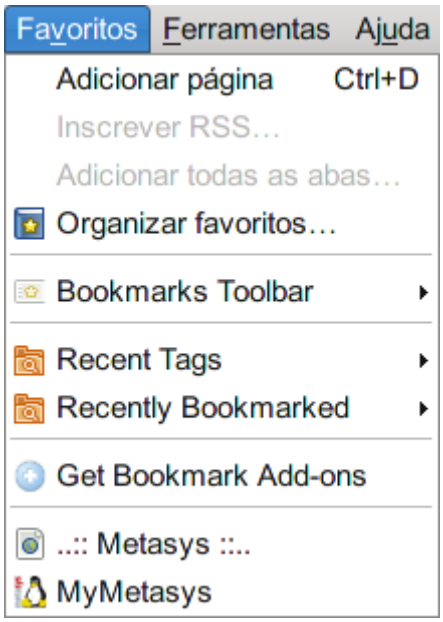
10.3.4 Visualizando os últimos *sites* acessados

A opção de menu **Histórico** da barra de ferramentas, contém diferentes opções de navegação conforme podem ser vistas na figura seguinte.



10.3.5 Adicionando Favoritos / Bookmarks

Como pode ser observado na figura seguinte, a opção de menu **Favoritos** da barra de ferramentas, contém diversas opções com diferentes funcionalidades, a seguir especificadas.

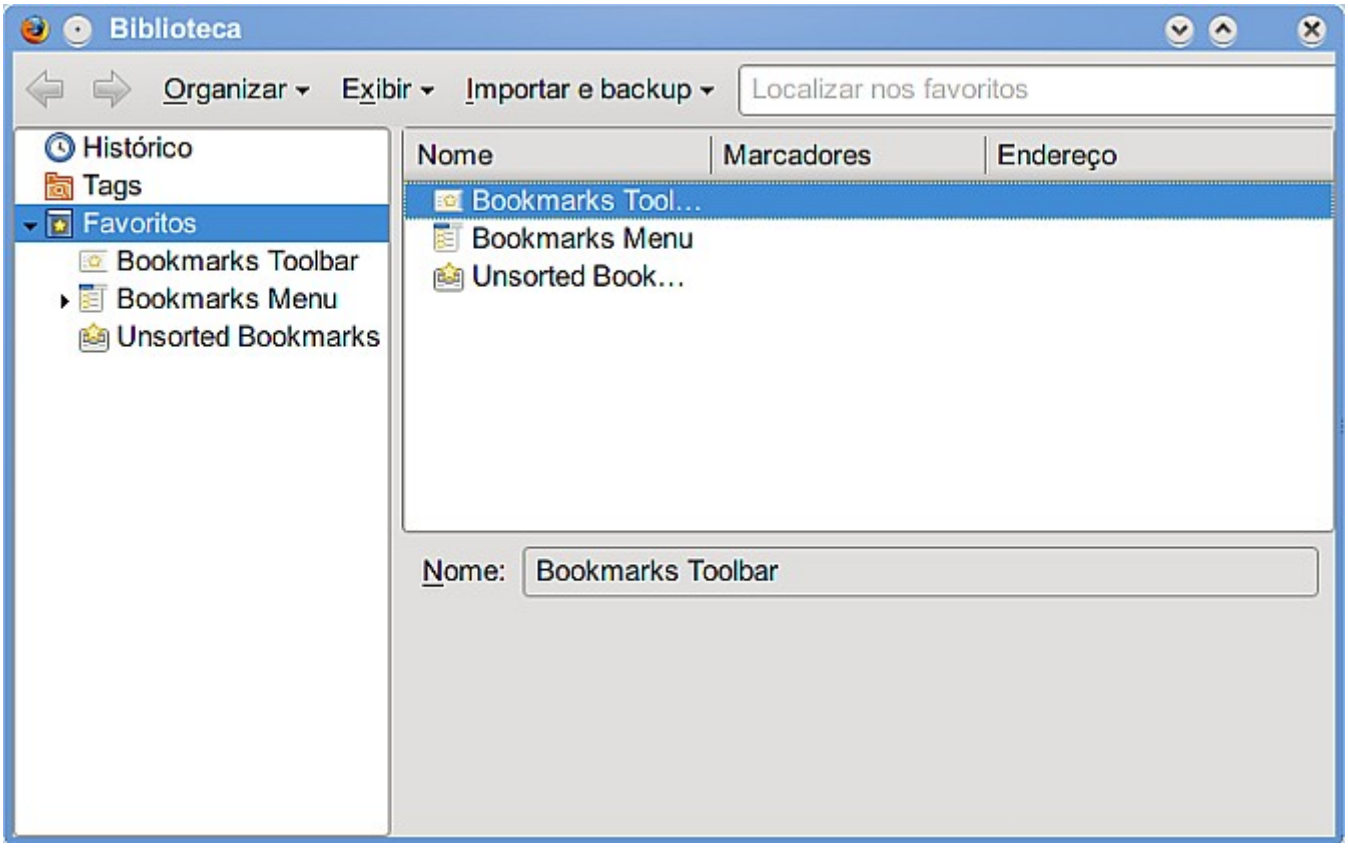


- Para adicionar o *site* que está aberto em seus favoritos, basta acessar:

  Favoritos ↳ Adicionar página

- Para abrir uma janela, onde você poderá organizar os favoritos, criar pastas para eles, excluir, editar, basta acessar o menu:

  Favoritos ↳ Organizar

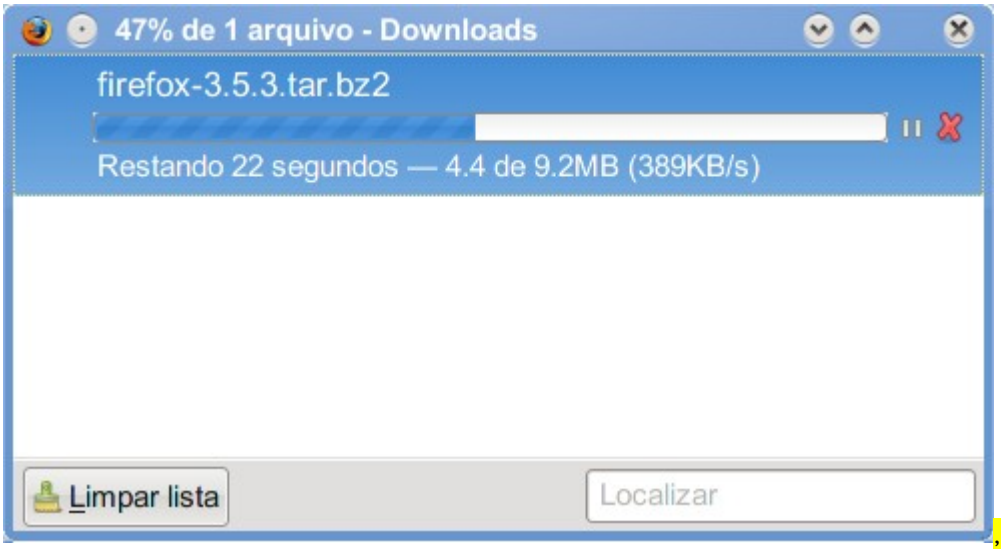


- Para abrir a barra de favoritos, você poderá optar por abrir uma das últimas notícias, abrir o *site* de tradução inglês para português, ou acessar dúvidas sobre o Firefox. Ou ainda poderá abrir tudo em abas.

Favoritos ↳ Barra de favoritos

Dica: Uma dica para quem está começando é guardar os endereços preferidos como numa agenda. A opção **Favoritos** permite organizar endereços em pastas nomeadas por assunto. Para guardar um endereço, clique em **Favoritos** e **Adicionar página**.

Ao fazer algum *download*, é aberta uma tela de progresso de *downloads*, onde são exibidos aqueles que ainda estão sendo feitos e aqueles que já foram concluídos.



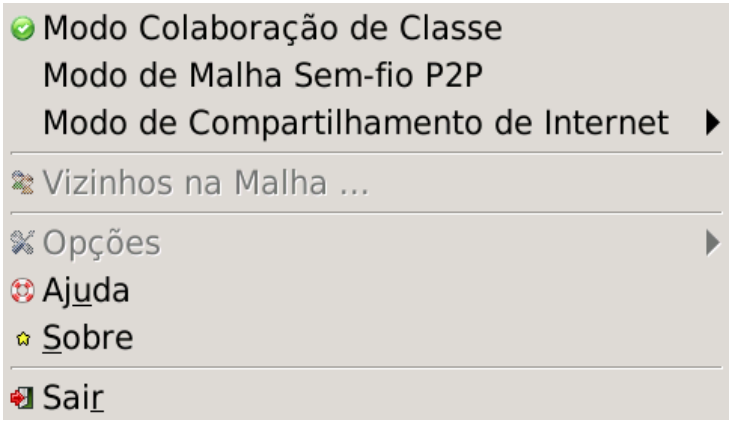
11 Utilizando uma rede Mesh

O **Metasys Classmate** possui um utilitário de configuração para redes M*esh*. Rede *Mesh* é uma outra forma de transmissão de dados além das redes a cabo ou *wireless*. Você poderá configurar o seu **Metasys Classmate** para utilizar uma rede *mesh,* através da opção de menu:

> **Menu K ↳ Aba Aplicativos ↳ Configurações do Sistema ↳ Configuração do Classmate ↳ Utilitário para redes Mesh**

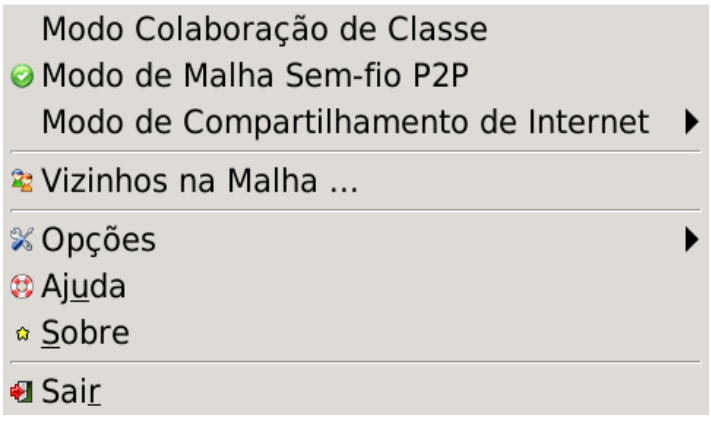
Ao se abrir este utilitário, o seu ícone será habilitado no lado direito do painel inferir, conforme ilustrado pela figura seguinte. A forma do ícone se altera, conforme o modo de configuração da rede *mesh*.

Para fazer as devidas configurações, assim como habilitar as diferentes opções para a rede *mesh*, basta clicar sobre este ícone com o *mouse*, e o menu ilustrado a seguir será exibido.



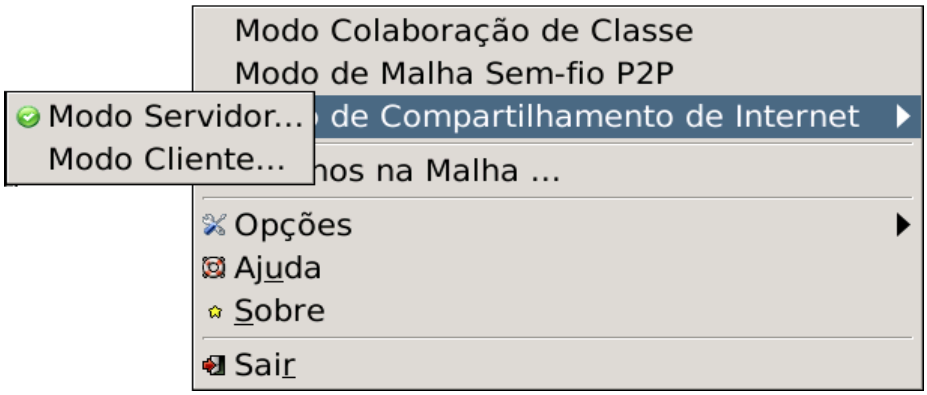
Conforme pode ser observado no menu ilustrado na figura anterior, a opção **Modo Colaboração de Classe** é marcada por *default*. Neste modo, a rede *mesh* é desabilitada.

Outro modo que pode ser habilitado, é o **Modo de Malha Sem-fio P2P**. Para habilitar este modo, você deverá selecionar a respectiva opção no menu do aplicativo da rede *mesh* ilustrado abaixo. Este modo poderá ser utilizado para o caso de rede interna sem o compartilhamento de Internet.



Neste caso, a opção **Vizinhos na Malha** será habilitada. Clique nesta opção, e uma lista dos **Classmate PCs** conectados será exibida e você poderá selecionar o computador com o qual deseja realizar conexão.

Outro modo que também pode ser habilitado, é o **Modo de Compartilhamento de Internet**. Para habilitar este modo, você deverá selecionar a respectiva opção no menu do aplicativo da rede *mesh,* como ilustrada na figura abaixo. Este modo poderá ser utilizado para o caso de rede cabeada ou no caso dos **Classmate PCs** estarem dentro de um raio de cobertura de um determinado ***Access Point***.

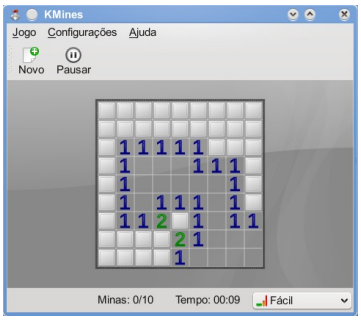


Neste caso, o **Classmate PC** deverá ser configurado, ou como servidor ou como cliente. Para configurar o **Classmate PC** como Servidor basta selecionar a opção **Modo Servidor**. E para configurar o **Classmate PC** como cliente basta selecionar a opção **Modo Cliente**.

12 Seção de jogos

O **Metasys Classmate** possui uma série de jogos nos diversos estilos: arcade, cartas e jogos infantis. Os jogos educacionais estão no menu **Edusyst** e serão explicados adiante. Não perca tempo, comece já a se divertir.

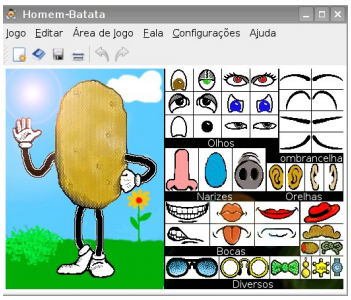
Veja nas figuras a seguir uma demonstração destes jogos:



Kminas

Paciência

KPoker

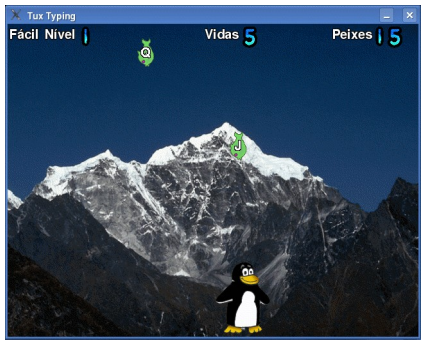


Homem Batata

13 Aprendendo com os aplicativos do EduSyst

O **Metasys Classmate** possui uma série de aplicativos e jogos para você aprender brincando, além de *links* para auxiliar no aprendizado nas mais diversas áreas de ensino.

Veja nas figuras a seguir uma demonstração destes aplicativos:

		
Tux Paint	Tux Typing	Tux Math

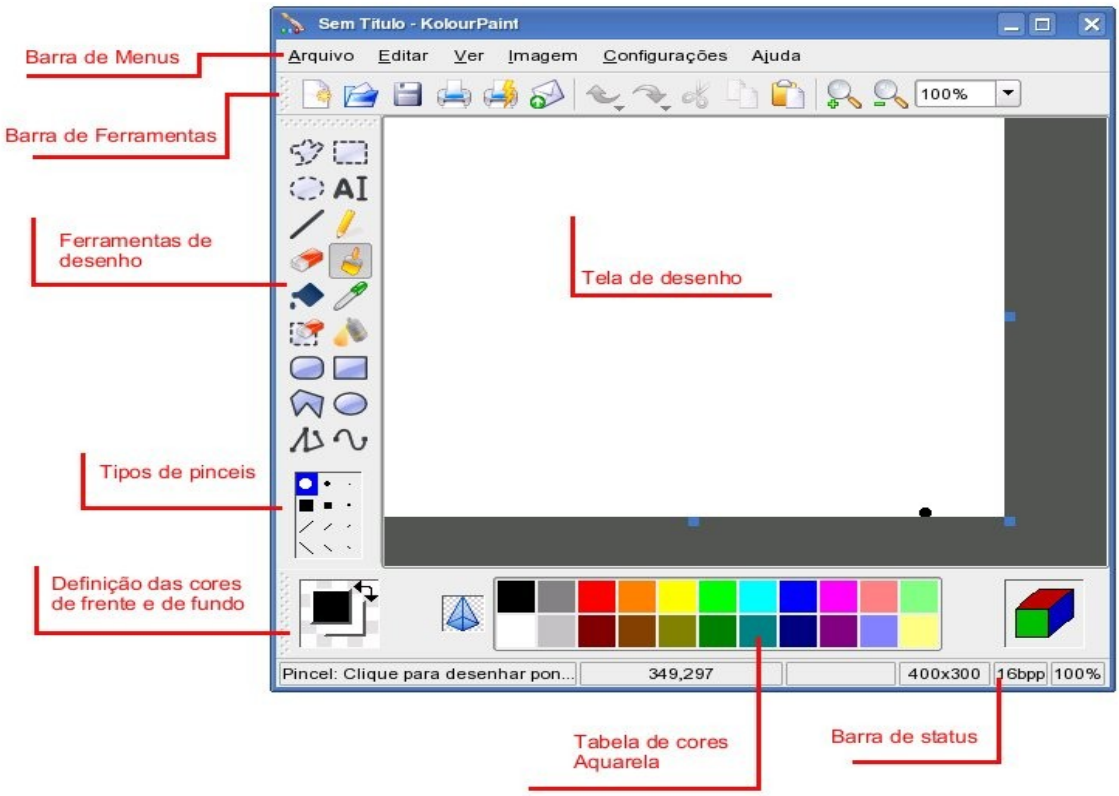
14 Trabalhando com edição gráfica

As ferramentas de edição gráfica já estão incluídas no seu **Metasys Classmate**. Trabalhos comuns como criação de imagens podem ser feitas através do aplicativo **KolourPaint**.

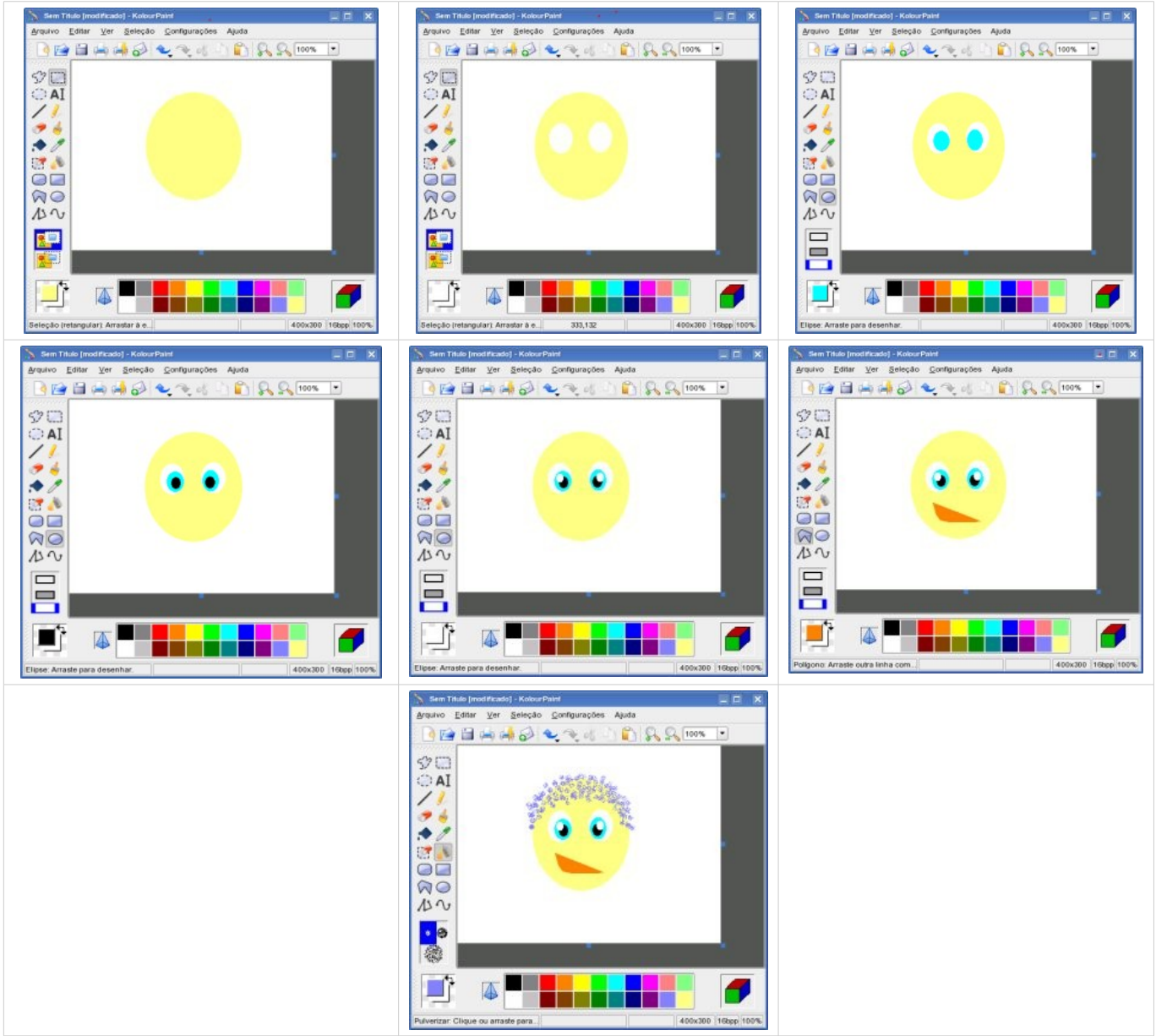
Agora você poderá ser um artista, veja como é fácil criar um desenho simples através do **KolourPaint**.

14.1 Conhecendo o KolourPaint

O **KolourPaint** é um programa de desenho fácil de usar e você obtém ótimos resultados. É perfeito para as tarefas simples do dia-a-dia. Veja na figura a seguir a tela inicial do **KolourPaint**..



Veja, a seguir, como pode ser feito um simples desenho, utilizando as ferramentas de desenho: Elipse , Polígono , Pulverizar (spray) e as cores da tabela de cores:



15 Visualizando Arquivos PDF com o KPDF

PDF (*Portable Document Format*) é um formato padrão para troca e distribuição seguras de documentos eletrônicos.

O **Metasys Classmate** utiliza o Kpdf como o aplicativo padrão para a visualização de arquivos no formato PDF.

15.1 Utilizando o Kpdf

Para executar este aplicativo clique em:

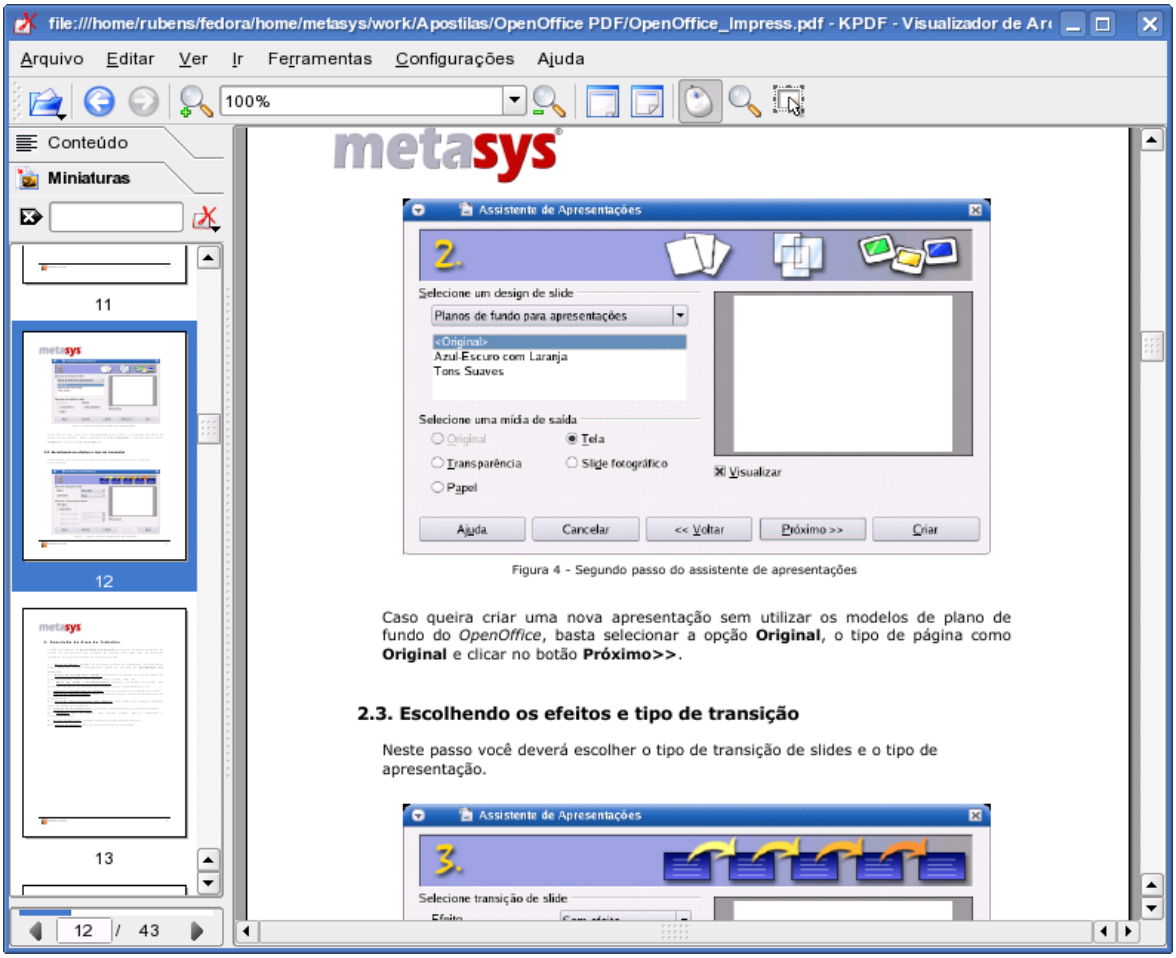
Menu K ↳ Aba Aplicativos ↳ Escritório ↳ Visualizador de Documentos ↳ Kpdf

Para abrir um arquivo PDF acesse a opção do menu:

Arquivo ↳ Abrir

E selecione o arquivo que deseja visualizar com o **Kpdf**.

O **Kpdf** possui uma interface fácil e amigável, apresentando apenas os botões mais utilizados pelos usuários quando estão visualizando um arquivo: botões de navegação nas páginas, busca, *zoom* e impressão.



16 Mensagens Instantâneas

Os programas de troca de mensagens instantâneas estão cada vez mais populares e com mais recursos. Para você utilizar um mensageiro instantâneo, é preciso antes de tudo, ter uma conta de acesso para algum deles. Funciona de maneira semelhante a criação de um *e-mail*, onde é necessário um cadastro num provedor para criar uma conta. Somente depois de se ter este cadastro em mãos é que se pode configurar um mensageiro.

O aplicativo de troca de mensagens instantâneas disponível no **Metasys Classmate** é o **Pidgin**. A seguir serão apresentados os procedimentos para configurá-lo e utilizá-lo.

16.1 Utilizando o Pidgin

16.1.1 Iniciando o Pidgin

Para iniciar a aplicação **Pidgin** clique em:

Menu K ↳ Aba Aplicativos ↳ Acessórios ↳ Comunicação ↳ Pidgin

16.1.2 Entrando pela primeira vez e criando contas

No primeiro acesso ao **Pidgin**, não é exibido nenhuma conta de acesso, então, o primeiro passo será cadastrar uma conta. Para tanto, você deverá na tela principal do aplicativo, pressionar o botão **Adicionar**.

A tela **Adicionar Conta**, ilustrada na figura a seguir, será exibida.

No campo **Protocolo**, selecione qual o serviço de mensagens on-line será utilizado com o Pidgin.

Nos campos **Nome de Usuário** e **Senha**, digite as informações correspondentes ao usuário que você usa para acessar o protocolo selecionado.

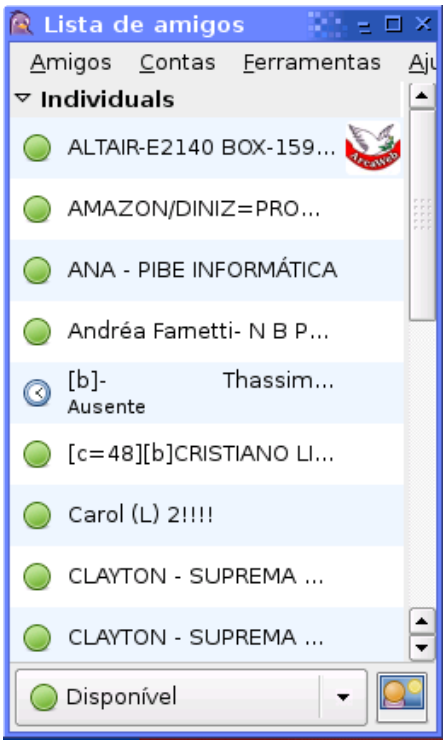
Na aba **Avançado**, existe a opção de configurar algumas particularidades da sua rede como, por exemplo, um servidor *Proxy* e a sua porta de conexão.

Após inserir seus dados, pressione o botão **Salvar**.

Pronto, você já pode utilizar o **Pidgin** para se conectar ao serviço de mensagens escolhido. Todos os protocolos tem uma configuração semelhante.

16.1.3 Componentes da tela Principal do Pidgin

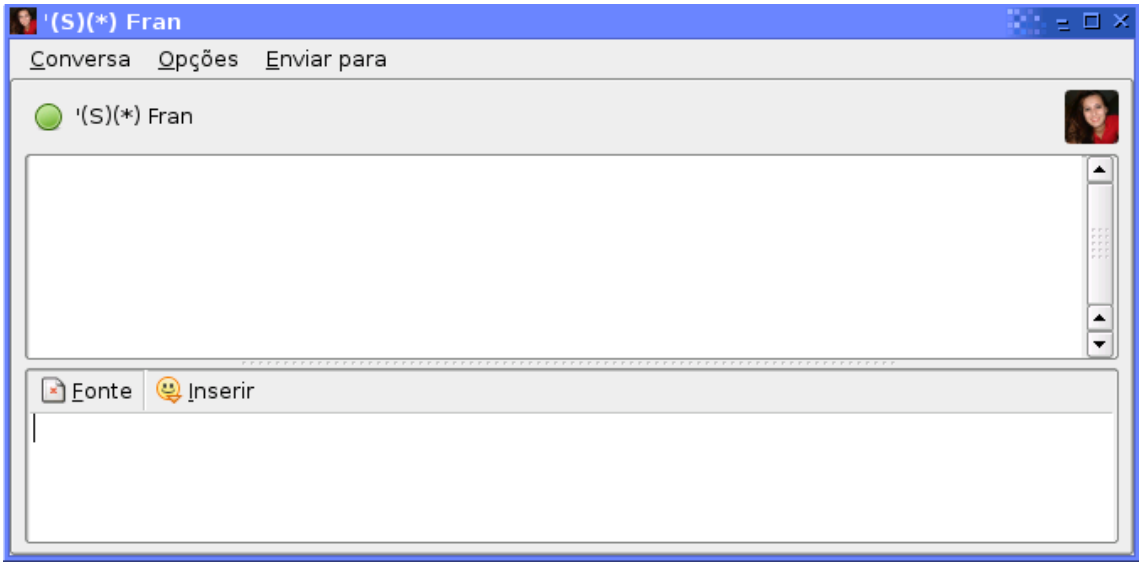
Tendo cadastrado a sua conta, a tela **Principal** do **Pidgin** será aberta. Nesta tela serão exibidos todos os seus contatos e você poderá realizar as devidas configurações que desejar.



Caso você tenha cadastrado mais de uma conta, poderá escolher a conta na qual se deseja conectar, clicando no menu **Conta** e no nome da conta desejada.

16.1.4 Trocando mensagens com o Pidgin

Na tela **Principal** do **Pidgin**, após você ter se conectado, aparecem todos os seus contatos, e o *status* de cada um deles. Para iniciar uma conversa, basta dar dois cliques com o botão esquerdo do *mouse* no respectivo contato, e uma tela se abrirá para iniciar a conversa.



17 Ferramenta de Escritório

17.1 Utilizando o KWord

O ***Kword*** é uma ferramenta utilizada para a criação de documentos. Com ele você poderá realizar tarefas como digitar e imprimir uma carta, um relatório, um memorando ou, até mesmo, criar documentos sofisticados como um manual de usuário como este.

Nas seções seguintes você apreciará a utilização das funcionalidades básicas do **KWord**.

17.1.1 Iniciando o KWord

Para iniciar o **KWord** clique em:

Menu K ↳ Aplicativos ↳ Escritório ↳ Suite de Escritório ↳ KWord

17.1.2 Conhecendo os componentes da tela inicial do Kword

Ao abrir o **Kword** você verá a tela ilustrada pela figura seguinte. Na Quadro Lateral Esquerdo, você encontra os seguintes menus:

Documentos Recentes: neste menu os últimos documentos que você usou serão exibidos. Você pode clicar duas vezes no documento desejado que ele será aberto.

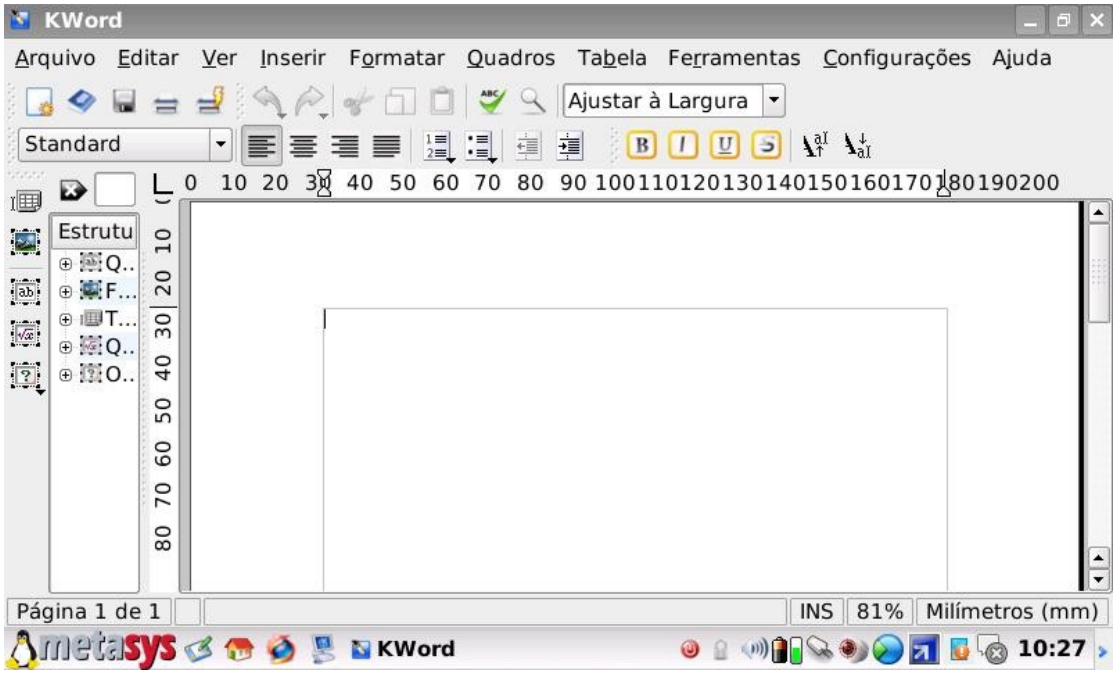
Documento em Branco: neste menu os modelos de documentos que o *Kword* define para sua comodidade são exibidos. Caso queira um documento vazio, clique duas vezes nesta opção.

Cartões e Etiquetas: neste menu os modelos pré-configurados de etiquetas e cartões de negócios são exibidos. Você pode clicar duas vezes no modelo desejado para começar a criar sua etiqueta ou cartão.

Envelopes: neste menu os modelos pré-configurados de envelopes são exibidos. Como nas etiquetas, você pode clicar duas vezes no modelo desejado para começar a criar seu modelo de envelope.

Documento Personalizado: neste menu as opções de tamanho de página, margens e colunas são exibidas para que você possa iniciar seu documento com essas configurações já definidas. Após configurar tudo pressione o botão **Criar**.

Abrir Documento Existente: pressionando este botão a tela **Abrir Arquivo** será exibida para que você possa navegar nas pastas do sistema e escolher o arquivo que deseja abrir.



17.1.3 Criando o primeiro texto

Se você escolheu a opção para criar um documento em branco, conforme ensinado acima, o **KWord** o abrirá automaticamente e o ponteiro de inserção será posicionado. A partir deste momento, você pode começar a digitação.

KWord possui, ativado como padrão, o recurso de deslocamento automático de palavras. Isso quer dizer que não é necessário pressionar a tecla **ENTER** no final de uma linha, para que o ponteiro salte para o início da linha seguinte. **KWord** desloca a palavra que excede a margem direita para a próxima linha, sempre que essa situação ocorrer. Você só deve pressionar a tecla **ENTER** quando quiser forçar o avanço do ponteiro para a próxima linha, ou seja, geralmente no final do parágrafo.

17.1.4 Corrigindo erros de digitação

Corrigir erros de digitação é uma tarefa muito simples. Você possui duas formas para fazê-lo.

Através da tecla BACKSPACE:

A primeira maneira consiste em usar a tecla **Backspace**, que fica no canto direito superior do teclado principal. Cada vez que essa tecla é pressionada, o cursor move-se uma posição para a esquerda e apaga o caracter que estava ocupando aquela posição. Uma vez apagado o caracter incorreto, basta digitar o novo caracter. Cada vez que a tecla **Backspace** é pressionada, o texto à direita do cursor é deslocado também para a esquerda.

Através da tecla DELETE:

Enquanto **Backspace** apaga sempre o caracter à esquerda do cursor, a tecla **Delete**, que se encontra no teclado numérico e no teclado intermediário superior, apaga o caracter atual, ou seja, aquele que está na posição do cursor. Se você perceber um erro que está na linha anterior ou algumas palavras para trás, mova o cursor até a posição do caracter incorreto, pressione **Delete** e digite o caracter correto.

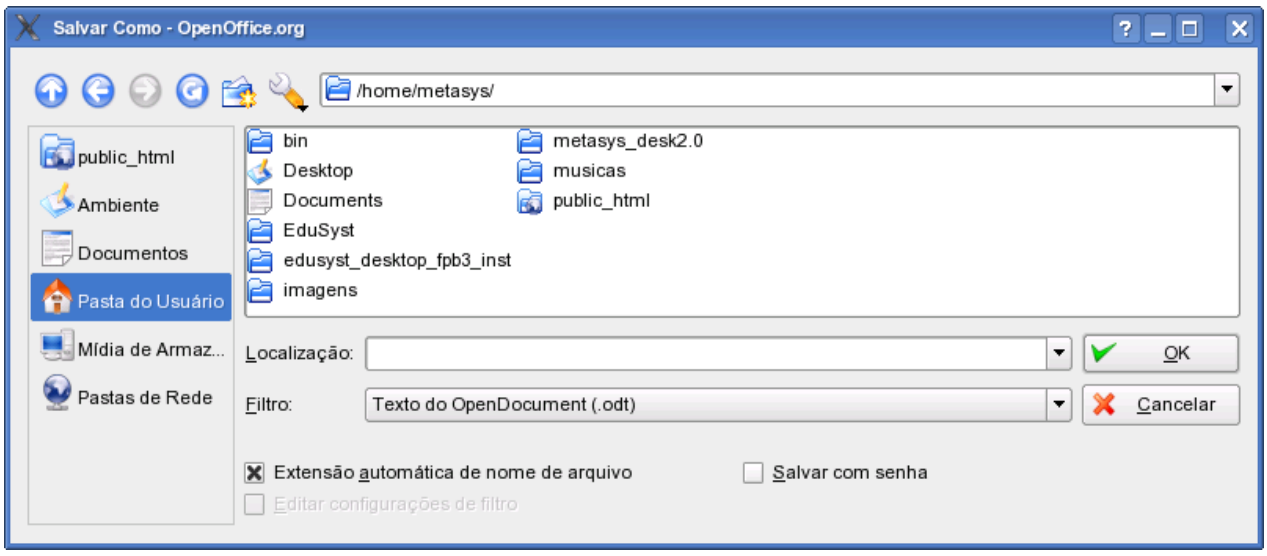
17.1.5 Gravando o texto

Uma das tarefas que você precisa aprender rapidamente é como gravar um texto que está sendo digitado. Quedas ou oscilações da corrente elétrica são os maiores inimigos de quem está trabalhando com qualquer texto que ainda não tenha sido gravado no momento da oscilação da rede elétrica.

Para gravar o seu texto, acesse o menu:

Arquivo ↳ Salvar

Na primeira vez que um documento estiver sendo gravado, a tela ilustrada na figura seguinte, será exibida.



Para gravar o seu documento você deverá proceder da seguinte maneira:

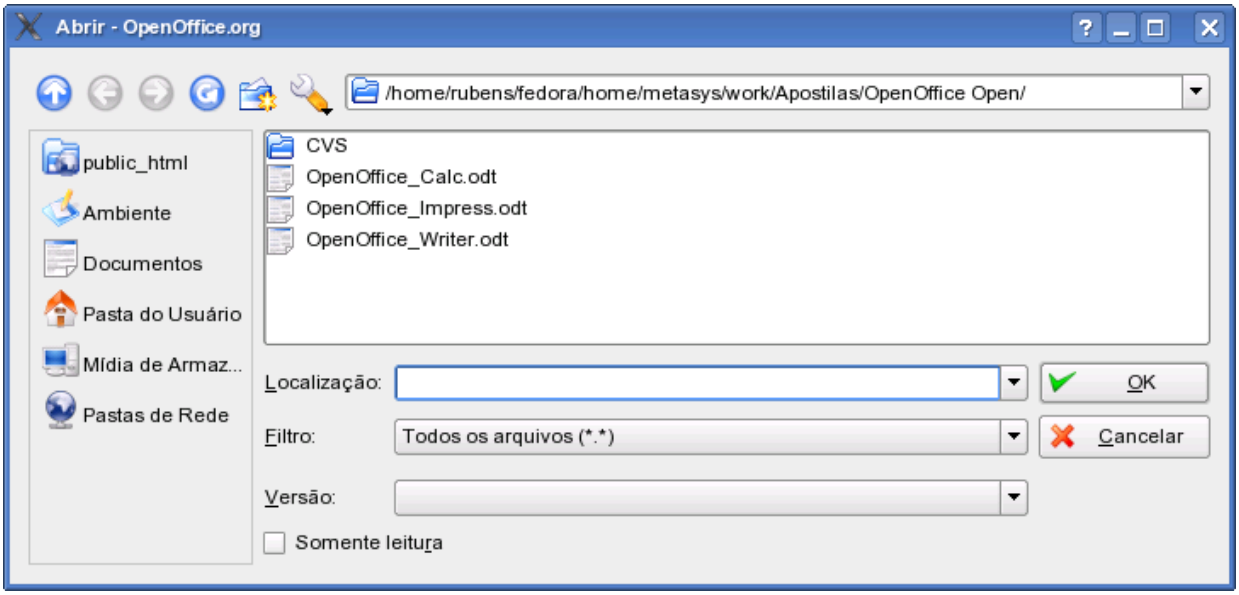
- Escolha a pasta onde o texto será gravado.
- Digite o nome do arquivo no campo **Localização**.
- Pressione o botão **OK**.

17.1.6 Abrindo um texto existente

Para trabalhar com um texto já gravado anteriormente, você deve primeiramente abrir o documento. Para isso, proceda da seguinte maneira:

Para abrir seu texto, acesse o menu:

Arquivo ↳ Abrir



- Localize a pasta em que se encontra o seu arquivo.
- Escolha o texto que você quer abrir, clicando sobre ele.
- Após isso, pressione o botão **OK**.

17.1.7 Movimentando-se no documento

Você pode deslocar facilmente o cursor pelo texto, utilizando o teclado. A tabela seguinte mostra as combinações de teclas que podem ser utilizadas para deslocar o cursor pelo texto.

TECLA	OPERAÇÃO
Seta à Esquerda / Seta à Direita	Cursor se desloca um caracter para esquerda / Cursor se desloca um caracter para a direita.
Ctrl + Seta à Esquerda / Ctrl + Seta à Direita	O cursor se desloca para o início da palavra atual / O cursor se desloca para o início da próxima palavra (que está à direita da atual).
Seta para Cima / Seta para Baixo	Cursor se desloca para a próxima linha acima / Cursor se desloca para a próxima linha abaixo.
Ctrl + Seta para Cima / Ctrl + Seta para Baixo	Move o parágrafo corrente (o parágrafo onde o cursor se encontra) para cima / Move o parágrafo corrente para baixo.
Home	Move o cursor para o início da linha atual (a linha onde ele está posicionado).
Ctrl + Home	Move o cursor para o início do documento.
End	Move o cursor para o fim da linha atual (a linha onde ele está posicionado).
Ctrl +End	Move o cursor para o fim do documento, ou seja, a última linha do texto.
Page UP	Movimenta a visualização do texto para uma tela acima.
Page Down	Movimenta a visualização do texto para uma tela abaixo.

17.1.8 Selecionando partes do texto

Sempre que você necessitar alterar um texto, você deve, em primeiro lugar, selecionar esse texto. Para selecionar o texto (todo ele ou apenas uma parte), você deve proceder da seguinte maneira:

- **Para selecionar uma palavra**: clique duas vezes sobre ela.
- **Para selecionar mais de uma palavra**: arraste o *mouse* sobre as palavras que você quer selecionar.
- **Para selecionar um parágrafo**: clique três vezes sobre o parágrafo.
- **Para selecionar todo o texto**: pressione as teclas **Ctrl + A** ou então escolha a opção:

  Editar ↳ Selecionar tudo
- **Para selecionar com o teclado**: no teclado, mantenha pressionada a tecla **Shift**, enquanto você movimenta o cursor com as teclas de setas.

17.1.9 Recortar, copiar e colar blocos de textos

Se você quiser mover partes de um texto ao longo das páginas, você pode utilizar o botão **Cortar** da barra de funções ou no menu **Editar**. Proceda da seguinte maneira:

- Selecione o texto que você quer mover.
- Pressione o botão **Cortar** ou acesse o menu:

  Editar ↳ Cortar
- Ou pelo teclado, pressione as teclas **Ctrl + X**.

Se você quiser copiar partes de um texto, você pode utilizar o botão **Copiar** da barra de funções ou através do menu **Editar**:

- Selecione o texto que você quer copiar.
- Clique no botão **Copiar** ou selecione:

  Editar ↳ Copiar
- Ou pelo teclado, pressione as teclas **Ctrl + C**.

Quando você utiliza a função recortar, o bloco de texto selecionado é apagado e permanece na área de transferência, podendo ser colado em qualquer posição do arquivo. Quando você utiliza a função copiar, a parte copiada permanece inalterada.

Então após recortar ou copiar um bloco de texto basta:

- Coloque o cursor na posição onde você deseja inserir o texto;
- Pressione o botão **Colar** ou acesse o menu:

  Editar ↳ Colar
- Ou pelo teclado, pressione as teclas **Ctrl + V**.

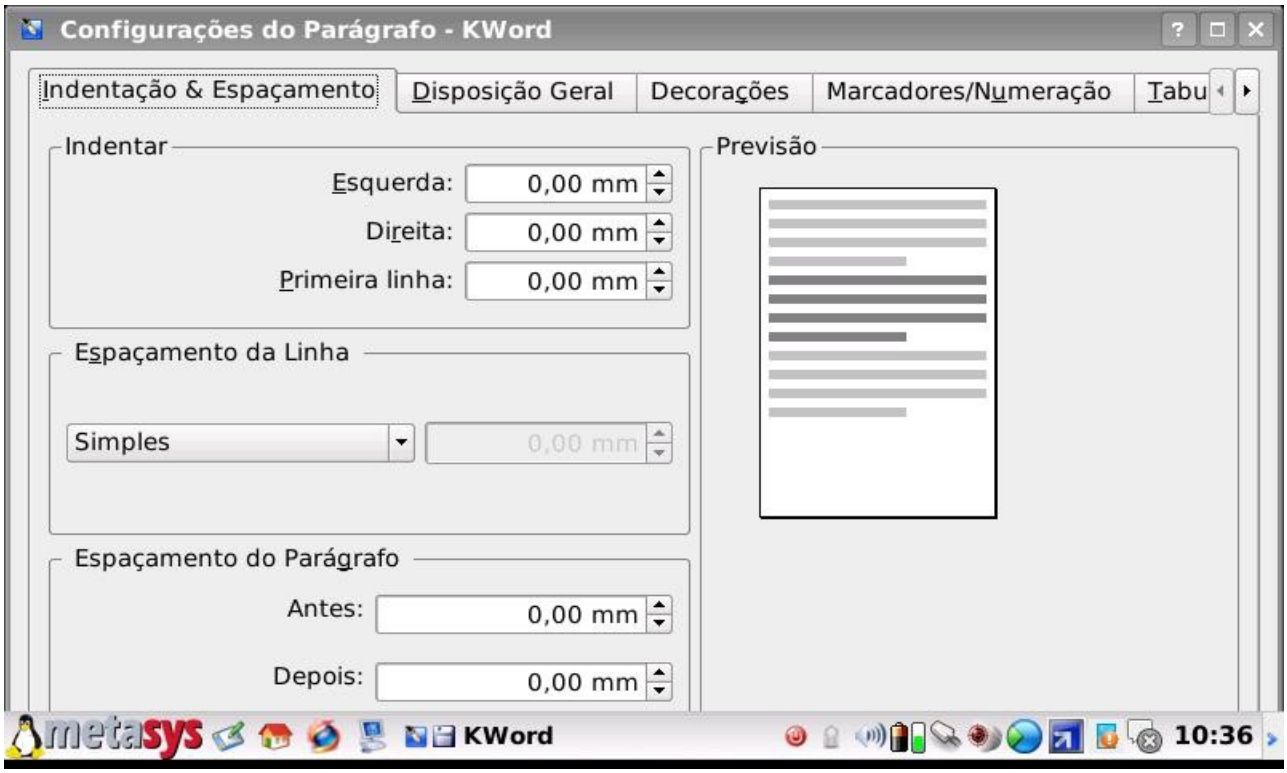
O seu texto será inserido na posição do cursor e ele continuará na área de transferência, podendo ser colado novamente.

17.1.10 Formatando o texto

Caracteres são letras, números, símbolos (como @,* e $), marcas de pontuação e espaços. Ao começar um novo documento, o texto será exibido na fonte (tipo) e tamanho (medido em pontos) pré-definidos pelo **KWord**. Para obter uma aparência diferente, você pode escolher outros formatos a serem usados.

Na barra de ferramentas **Formatação** são exibidas as opções para deixar o texto em **Negrito** (B), *Itálico* (I) ou Sublinhado (U). A figura seguinte ilustra estas opções.

Porém, como ilustrado, a barra de ferramentas do **KWord** não oferece a possibilidade de mudar a fonte e o tamanho dos caracteres. Isso só é possível clicando na opção **Fonte** do menu **Formatar**. Aparecerá a tela ilustrada abaixo:



Escolha nesta tela, o tipo de letra (fonte), o estilo e o tamanho da letra.

Você pode também escolher outras opções de formatação como estilo do sublinhado, cor das letras, etc., através das abas **Realce**, **Decoração**, **Disposição** e **Idioma**. Para finalizar sua formatação pressione o botão **OK**.

17.1.11 Formatando os parágrafos de seu texto

Você pode aplicar várias formatações em um parágrafo de texto. As principais são:

- Indentações e espaçamentos.
- Alinhamentos.
- Numeração de parágrafos.
- Bordas.
- Cor de Fundo.

Indentação

Para fins estéticos, você pode modificar a margem e o espaçamento de blocos de textos. Para modificar as margens, proceda da seguinte maneira:

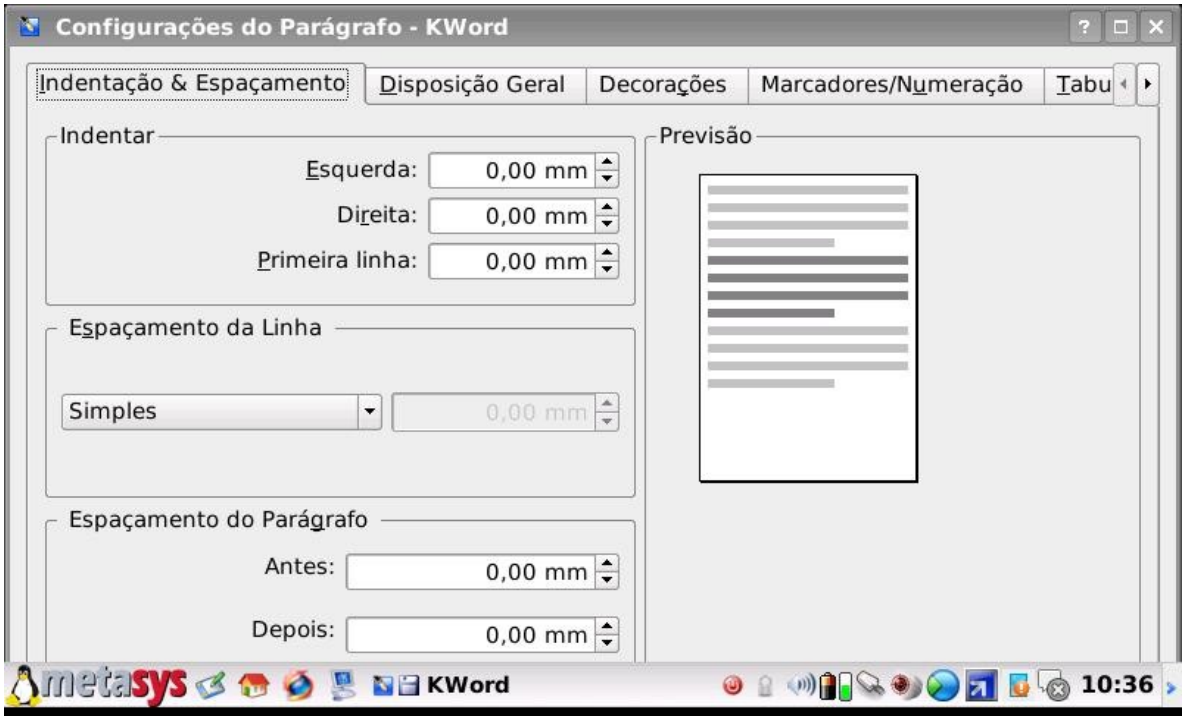
- Selecione o texto que você quer indentar.
- Na régua, utilize os marcadores de deslocamento para avançar/recuar o parágrafo.

Porém, na régua, você pode alterar somente a indentação do texto. Porém, você possui muito mais opções de formatação de parágrafos escolhendo a opção:

Formatar ↳ Parágrafo

- Escolha a aba **Indentação & Espaçamentos**.

Nesta tela você pode controlar os avanços dos parágrafos com muito mais precisão do que quando você utiliza a régua. Também nesta janela você pode definir os espaçamentos entre as linhas e entre os parágrafos.



Alinhamento do texto

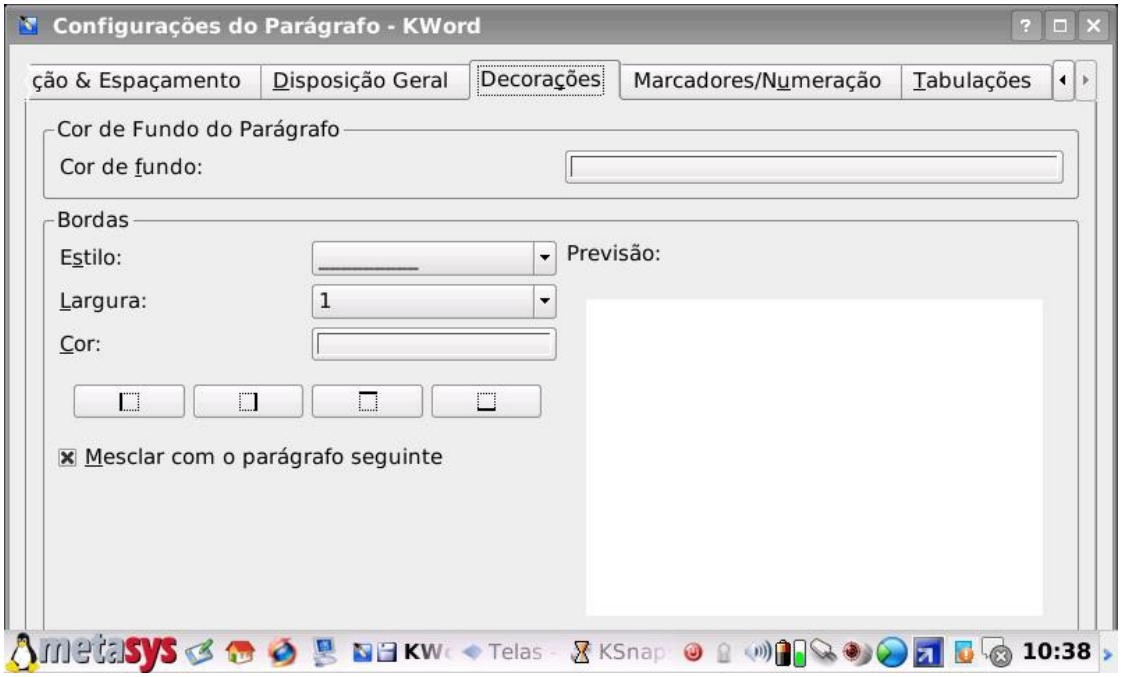
Para mudar o alinhamento do seu texto, primeiramente selecione-o e depois clique em um dos botões de alinhamento da barra de objetos.

Bordas

Você pode aplicar bordas para destacar o seu texto. Para isso, proceda da seguinte maneira:

Formatar ↳ Parágrafo ↳ Aba Decorações

Nesta janela, você pode definir o modelo da borda desejada através das caixas **Estilo**, **Largura** e **Cor**.



Após definir o modelo da borda desejada clique nos botões, que estão logo abaixo da opção **cor**, que definem de quais os lados do parágrafo a borda irá aparecer.

Cor de Fundo

Se você desejar aplicar uma cor ao fundo do texto, proceda da seguinte maneira:

- Selecione o bloco de texto no qual você quer aplicar uma cor de fundo;
- Clique no menu:

  Formatar ↳ Parágrafo
- Clique na aba **Decorações**.
- Escolha a cor desejada através da opção **cor de fundo**;
- Para finalizar, clique em **OK**.

17.1.12 Configurando a página

Configurar a página significa definir o seguinte:

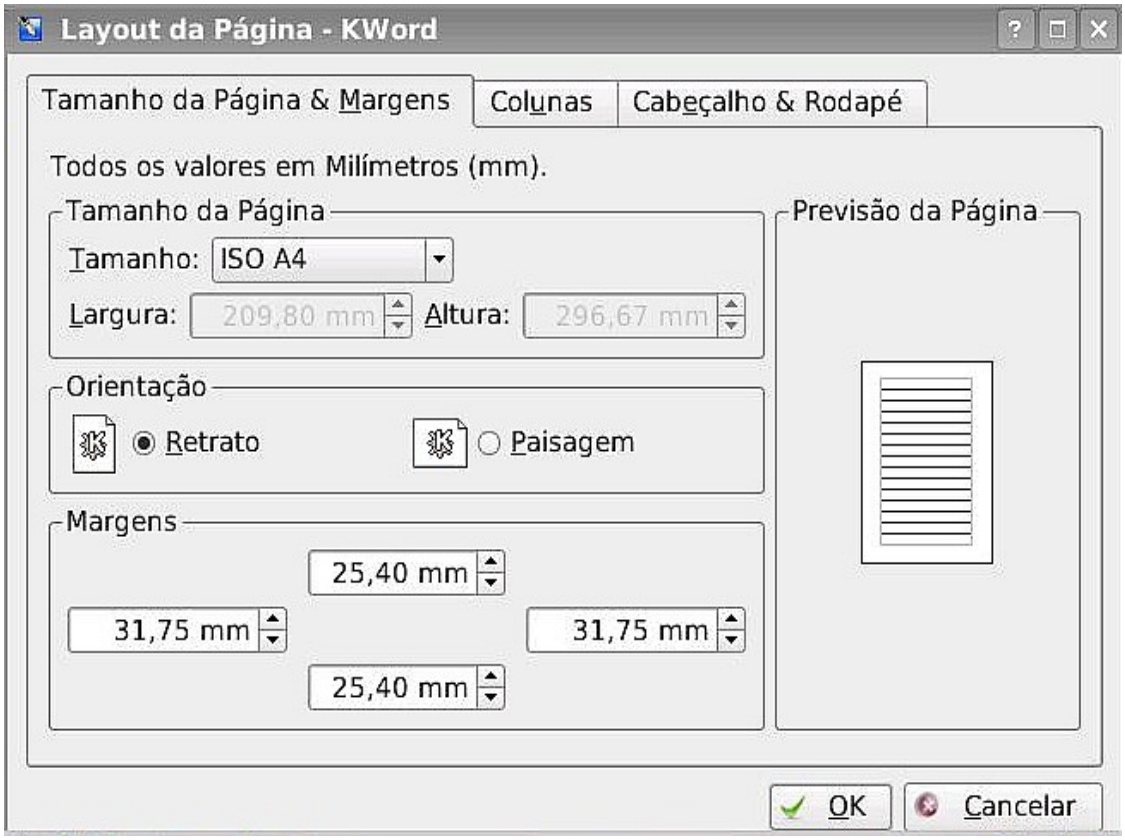
- O tamanho das margens;
- O tamanho do papel em que o texto será impresso;
- A numeração das páginas.

Para realizar estas configurações, clique no menu:

Formatar ↳ Página

Nesta tela, você pode definir o tamanho das margens (superior, inferior, esquerda e direita) e também definir o tamanho do papel que será usado para imprimir o texto (A4, carta, ofício, etc).

Você pode também determinar a Orientação. A página pode ser configurada para ficar na opção **Retrato** (em pé) ou **Paisagem** (deitada).



17.1.13 Trabalhando com Imagens Gráficas

Para inserir imagens e ilustrar seu texto, proceda da seguinte maneira:

- Clique no menu **Inserir**.

- Escolha a opção **Figura**.
- Navegue até a figura desejada e pressione o botão **OK**.
- Escolha entre a opção **Incorporar figura no texto** ou a opção **Manter proporções originais** e pressione o botão **OK**.
- Clique na área do texto onde você deseja que a figura apareça.

17.1.14 Trabalhando com Tabelas

O **KWord** possibilita trabalhar com tabelas no texto. Para tal use o menu **Tabela** disponível na barra de menus.

Nele há uma gama enorme de opções para que você possa trabalhar corretamente com tabelas no texto.

17.1.15 Imprimindo o texto

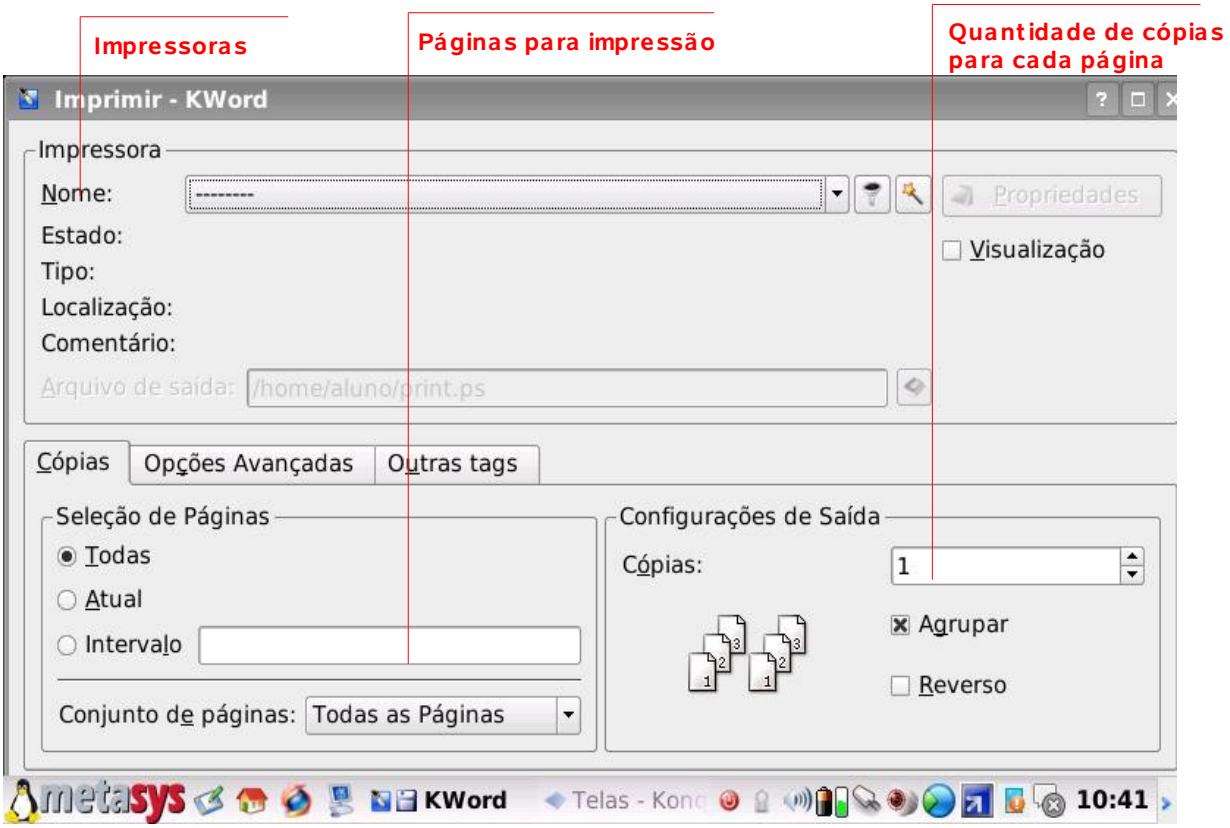
Para imprimir o seu texto inteiro, ou seja, o documento que está aberto, pressione o botão **Imprimir**, localizado na barra de ferramentas. Isso fará com que o texto inteiro seja impresso uma única vez.

Se você quiser mais opções para imprimir o seu texto, como por exemplo, controlar o número de cópias ou as páginas que deverão ser impressas, proceda da seguinte maneira:

- Clique no menu **Arquivo**.
- Selecione a opção **Imprimir**.
- Pressione o botão **Opções**.

Você também pode pressionar as teclas **Ctrl + P**, pelo teclado, ao invés de clicar no menu **Arquivo**.

Na tela que será exibida, ilustrada na figura seguinte, você poderá escolher a impressora, a área de impressão e o número de cópias.



17.2 Utilizando o KSpread

O **KSpread** é um aplicativo de planilha de cálculo que você pode usar para calcular, analisar, e gerenciar dados. Você também pode importar e modificar planilhas do **Microsoft Excel**. A seguir, será apresentada uma visão geral do **KSpread**.

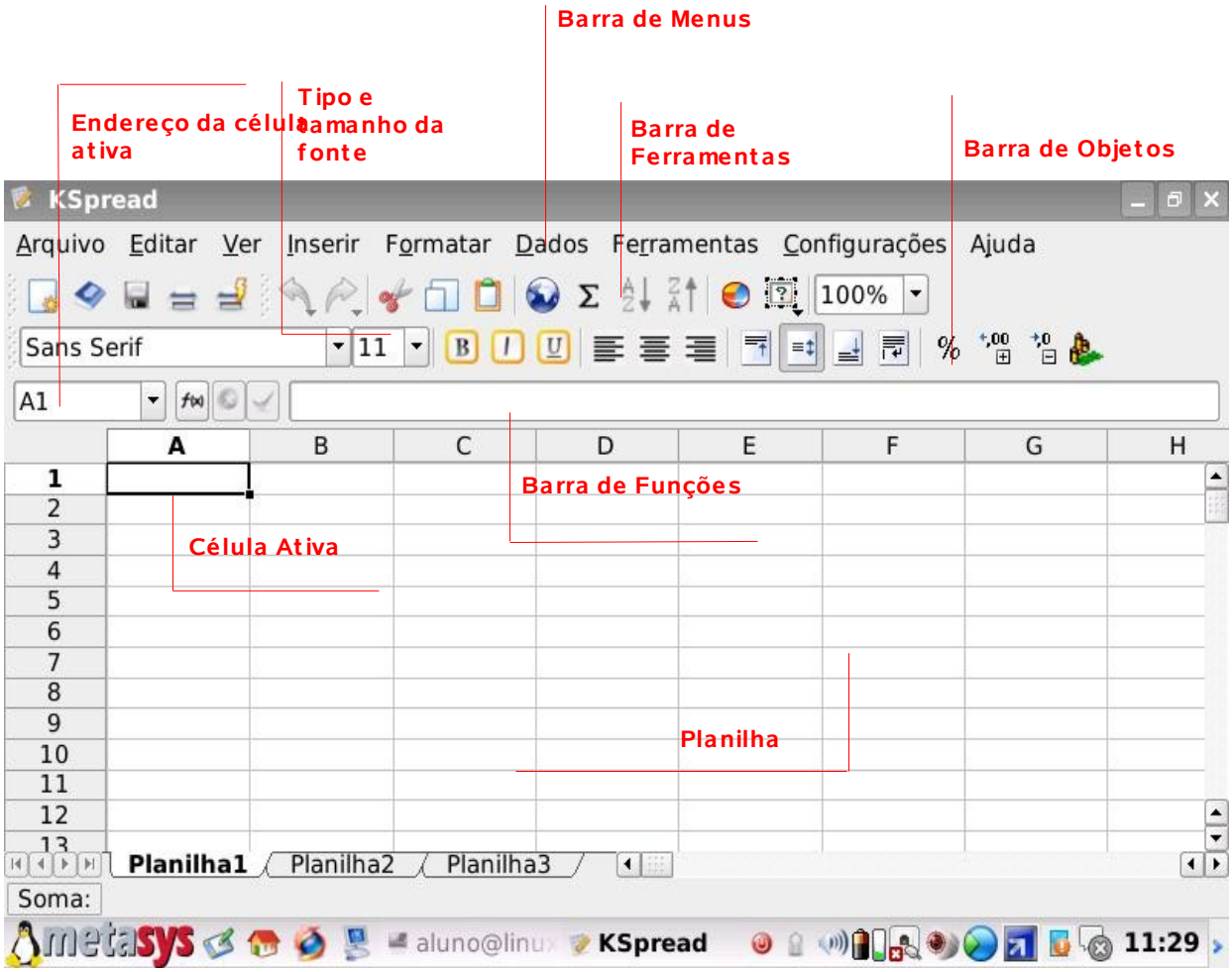
17.2.1 Iniciando o KSpread

Para iniciar o **Kspread**, pressione o botão **Iniciar** localizado na barra de tarefas. Clique na opção:

Menu K ↳ Aba Aplicativos ↳ Escritório ↳ Kspread

17.2.2 Conhecendo os componentes da tela inicial do KSpread

Ao abrir o **KSpread** você verá a tela **Principal**, como ilustrada na figura a seguir, onde estão os seus principais componentes.



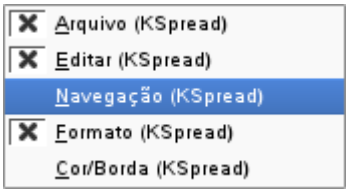
17.2.3 Menu Visualizar

Este item da barra de menus é usado para estruturar a área de trabalho. Baseada em suas opções as barras do **Kspread** podem ser exibidas ou escondidas. A aparência e o tamanho da tela de trabalho também pode ser configurada.

Menu: Visualizar ↳ Zoom

Este menu permite que você ajuste o tamanho da área de trabalho.

Menu: Configurações ↳ Barras de Ferramentas



Este menu permite que você selecione as barras de ferramentas que serão exibidas na tela.

Quando habilitada, as barras serão marcadas com um **X**.

Para habilitar ou desabilitar uma barra, clique na mesma.

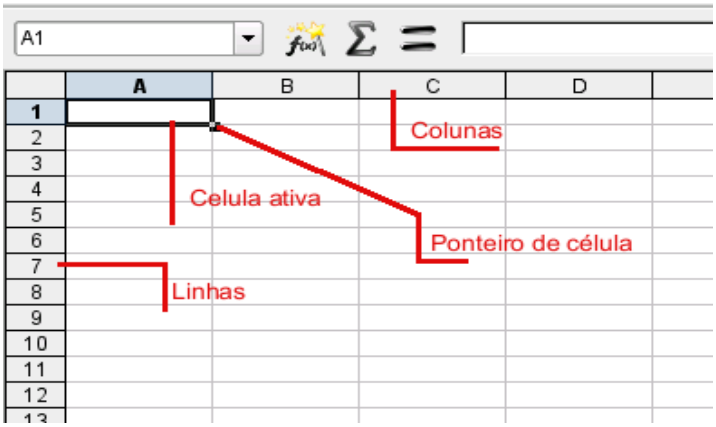
17.2.4 O Arquivo de Trabalho

No **KSpread**, o arquivo de trabalho contém, a princípio, três planilhas, conforme indicação na figura seguinte. Cada planilha é apresentada em forma de tabela, contendo linhas e colunas. São disponibilizadas 32.000 linhas, identificadas por números, e 256 colunas, identificadas por letras. A interseção de uma linha e uma coluna é definida como uma **célula**.

Colunas: identificadas por **letras.**

Linhas: identificadas por **números.**

Células: identificadas pela letra da coluna a qual pertence juntamente com o número da linha a qual pertence.



Para trabalhar com planilhas, é importante saber os seguintes conceitos:

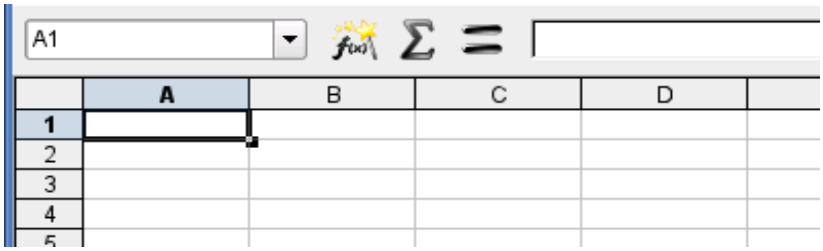
Células: são as unidades onde entramos com os dados. Ou seja, é cada um dos quadrinhos existentes na planilha.

Célula Ativa: é a célula onde está o cursor no instante da entrada de dados, ou seja, onde os dados serão digitados.

Colunas: estão dispostas na posição vertical e variam de A a Z e de AA até IV, num total de 256.

Linhas: estão dispostas na posição horizontal e variam de 1 a 32.000.

Colunas e Linhas: Coordenadas usadas para a identificação das células.



17.2.5 Criando e Abrindo Novas Planilhas

Para criar uma nova planilha, clique no menu:

Arquivo ↳ Novo

Para abrir uma planilha já existente, acesse o menu:

Arquivo ↳ Abrir

Ou pressione juntamente as teclas **Ctrl + A**.

Selecione o arquivo desejado, pressione o botão **Abrir**, ou dê um duplo clique sobre ele.

17.2.6 Salvando uma planilha

Para gravar um novo arquivo, clique em:

Arquivo ↳ Salvar como

Escolha a pasta em que deseja gravar o arquivo e informe um nome para o mesmo. Em seguida, pressione o botão **Salvar**.

17.2.7 Fechando uma planilha

Para fechar a planilha, clique em:

Arquivo ↳ Fechar

Se a planilha não estiver salva, aparecerá uma tela com as opções:

Cancelar: pressione este botão para cancelar a operação de gravar o arquivo e retornar à planilha em questão.

Descartar: pressione este botão para fechar o arquivo sem salvar. Neste caso você perderá o conteúdo ou as últimas alterações feitas.

Salvar: pressione este botão para gravar o arquivo.

17.2.8 Inserindo dados em uma planilha

A seguir serão explicados os principais recursos de inserção de dados numa planilha, sejam eles textos ou números. Também serão abordadas as operações numéricas e funções.

17.2.9 Selecionando uma célula

Para selecionar uma célula dê um clique com o *mouse,* sobre ela. Você pode mover-se também entre as células através do teclado.

Se segurar a tecla **SHIFT**, enquanto navega usando as **setas de navegação**, o *KSpread* irá selecionar as células que forem acessadas.

A tabela seguinte mostra como mudar a célula ativa utilizando o teclado.

TECLA	POSIÇÃO DO CURSOR
Seta para cima	A célula uma posição acima passa a ser a ativa.
Seta para baixo	A célula uma posição abaixo passa a ser a ativa.
Seta para esquerda	A célula uma posição a esquerda passa a ser a ativa.
Seta para direita	A célula uma posição a direita passa a ser a ativa.
Enter	Entra com os dados digitados e ativa a próxima célula abaixo
Tab	A célula uma posição à direita passa a ser a ativa.
Ctrl + Seta para esquerda	A célula ativa passa a ser a primeira célula da linha atual.
Ctrl+seta para cima	A célula ativa passa a ser a primeira célula da coluna atual.
Page Up	Move uma tela para cima.
Page Down	Move uma tela para baixo
Ctrl + Home	Move para a célula A1.
End	Move para a última célula preenchida da linha.
Home	Move para a primeira célula preenchida da linha.

17.2.10 Inserindo textos e números

Nas células poderão ser digitados números, caracteres comuns, caracteres especiais, etc.

Ao terminar a entrada de dados na célula, pressione a tecla **ENTER**.

Se o texto for maior que o tamanho da célula, ele ocupará o espaço da próxima célula, se a mesma estiver vazia. Esta ocupação não significa que o espaço da próxima célula foi utilizado. Havendo a necessidade de uso da

próxima célula, ao se clicar sobre ela, o conteúdo da anterior desaparecerá e a atual poderá ser ocupada, ficando o seu conteúdo sobreposto ao anterior, sem apagá-lo.

Uma seta vermelha aparecerá do lado direito da célula, indicando que o conteúdo ultrapassou o tamanho da mesma.

Caso você queira que todo o conteúdo da célula seja exibido será necessário modificar o tamanho da célula.

17.2.11 Eliminando o conteúdo de uma célula

Selecione a célula que deseja eliminar, e pressione a tecla **DELETE**.

17.2.12 Corrigindo uma célula

Para corrigir o conteúdo de uma célula, clique sobre ela e pressione a tecla **F2** no seu teclado.

17.2.13 Trabalhando com fórmulas e funções

Uma fórmula permite relacionar células específicas com o objetivo de realizar operações matemáticas. Toda fórmula deve ser precedida do sinal "=".

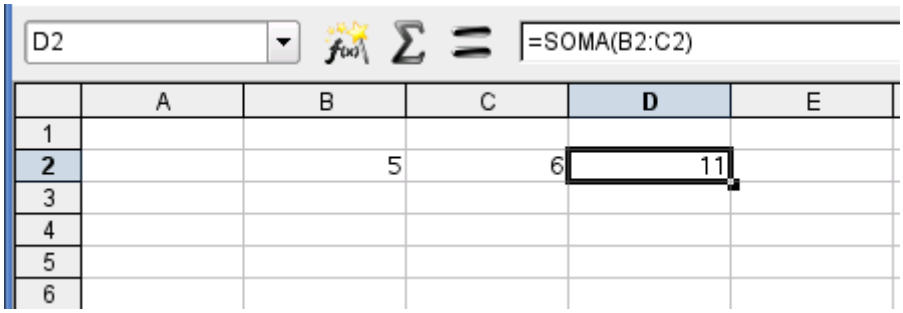
No exemplo anterior, "=D3+D4", dá a soma do conteúdo da célula D3 com o conteúdo da célula D4 e o resultado será colocado na célula E7.

17.2.14 Operadores numéricos: adição, subtração, multiplicação e divisão

A criação de fórmulas é feita usando operadores numéricos.

17.2.15 Adição

Adiciona os valores existentes nas células. Símbolo: "+".



No exemplo anterior, "=B2+C2", soma o conteúdo da célula B2 com o conteúdo da célula C2, exibindo o resultado na célula D2.

Porém, se a lista de valores a serem somados fosse muito maior? Digamos que fossem 5.000 células. Ficaria inviável somar dessa forma, pois seria muito difícil digitar célula-a-célula. Pois bem, neste caso, usa-se uma função. As funções são rotinas de trabalho pré-determinadas.

Toda função possui um nome. Quando você digita esse "*nome da função*" o *KSpread* já sabe o que fazer e então ele executa a função. Por exemplo: se quiséssemos somar as mesmas células do exemplo anterior, porém usando funções, poderíamos usar a função **SUM**. Esta função realiza a rotina de somar todos os valores de um intervalo de células. Neste exemplo, a fórmula seria:

=SUM(B2:C2)

Onde **SUM** é o nome da função, que irá informar para o *KSpread* que se trata de uma soma. As células **B2:C2** informam o intervalo que será somado. O símbolo ":" significa que deve-se somar da célula B2 até a célula C2.

Para se somar uma seqüência direta de células, você deve utilizar o sinal ":" entre a primeira e a última célula da seqüência. Exemplo: "=SUM(D7:D11)". O resultado será o mesmo se digitarmos "=D7+D8+D9+D10+D11".

Outra maneira de uso desse recurso é por meio do sinal soma:

Proceda da seguinte maneira:

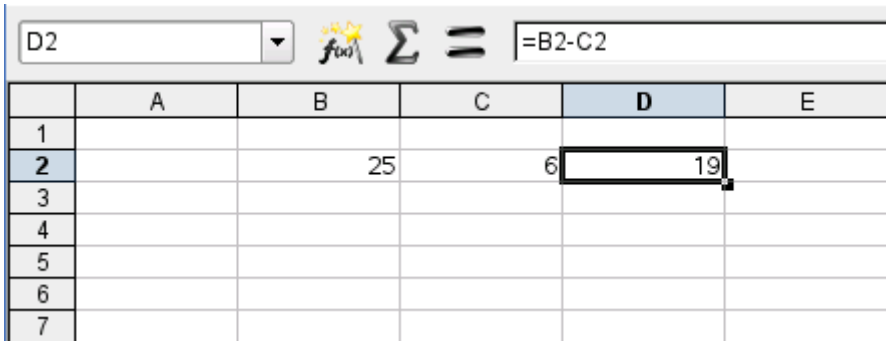
- Selecione o intervalo que deseja somar;
- Clique no botão de **Auto-Soma**;
- A fórmula será feita incluindo todos os valores existentes nas células que foram selecionadas.

Caso não se queira somados todos os valores mencionados anteriormente, deve-se ir até a barra de fórmulas e alterar a fórmula.

17.2.16 Subtração

Subtrai valores contidos nas células. Simbolo: " –".

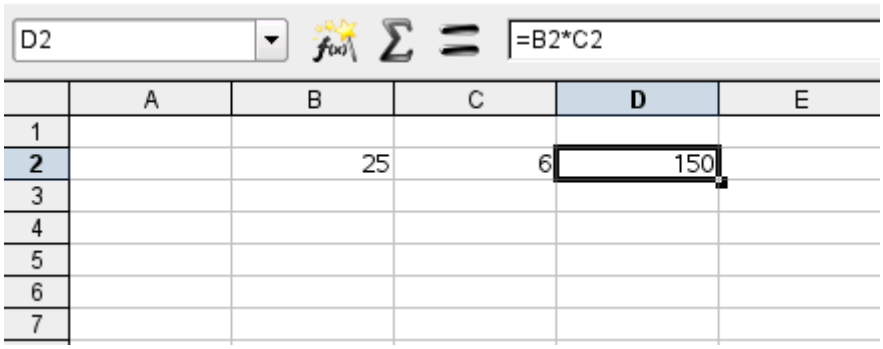
Exemplo: =B2–C2



17.2.17 Multiplicação

Multiplica os valores existentes nas células. Símbolo: " * ".

Exemplo: =B2*C2



17.2.18 Divisão

Divide os valores existentes nas células. Símbolo " / ".

Exemplo: =B2/C2

17.2.19 Porcentagem

Para calcular valores em porcentagem, você deve seguir os passos abaixo:

- Clique na célula onde você deseja colocar o resultado (porcentagem) e coloque o símbolo de igual (=).
- Clique na célula de onde você deseja tirar a diferença da porcentagem.
- Coloque o símbolo de subtração (–).
- Clique na célula que você deseja comparar.
- Coloque a operação de subtração entre parêntesis. Por exemplo: =(C4-B4).
- Coloque o símbolo de divisão "/".
- Clique novamente na célula que você deseja comparar (porcentagem).
- Pressione o botão **Aceitar** , na barra de fórmulas.

17.2.20 Trabalhando com funções

As funções são excelentes ferramentas e podem ser usadas para retorno ou exibição de valores a partir de vários tipos de cálculos. O **KSpread** fornece um grande número de funções.

Para inserir uma função numa planilha, siga os seguintes passos:

- Selecione a célula onde será colocada a função.

- Selecione o menu **Inserir** e em seguida **Função**, ou tecle **Ctrl + F2**, ou ainda na barra de fórmulas, pressione o botão **Assistente: Funções** .
- Selecione uma categoria de função na caixa **Categoria**.
- Selecione o nome da função.
- Pressione o botão **Próximo**, ou dê um duplo clique sobre o nome da função escolhida.
- Preencha os argumentos solicitados para a função.
- Pressione o botão **OK**.

17.2.21 Copiando dados

A cópia de dados consiste na duplicação destes em outra posição na planilha. Para copiar faça o seguinte:

- Selecione os dados a serem copiados.
- Escolha a opção:

  Editar ↳ Copiar
- Ou pelo teclado, pressione as teclas **Ctrl + C**.
- Clique na primeira célula da região destino.
- Escolha na barra de menu a opção:

  Editar ↳ Colar
- Ou pelo teclado, pressione as teclas **Ctrl + V**.

17.2.22 Movendo dados

Proceda da seguinte maneira para mover dados utilizando o *mouse*:

- Selecione os dados a serem movidos, com o ponteiro do *mouse*.
- Posicione o ponteiro do *mouse* na área selecionada.
- Mantenha o botão esquerdo do *mouse* pressionado e arraste até a primeira célula da região escolhida como destino;
- Solte o *mouse*.

Proceda da seguinte maneira para mover dados utilizando o teclado:

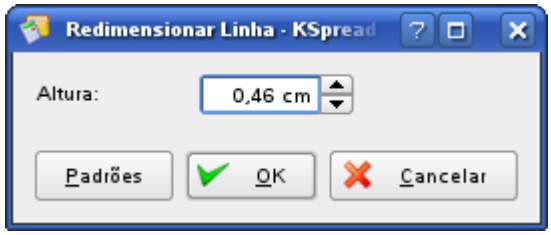
- Selecione os dados a serem movidos com o ponteiro do *mouse*.
- Pressione as teclas **Ctrl + X**.
- Selecione com o *mouse* a célula para onde deseja mover os dados.
- Pressione as teclas **Ctrl + V**.

17.2.23 Alterando a altura das linhas

Proceda da seguinte maneira para alterar a altura das linhas:

- Selecione a linha ou as linhas a serem alteradas.
- Selecione a opção no menu:

  Formatar ↳ Linha ↳ Redimensionar Linha
- Na caixa **Altura da Linha**, digite o valor desejado e pressione o botão **OK**.



Uma outra forma de alterar a altura da linha é utilizando o *mouse* é seguindo os passos abaixo:

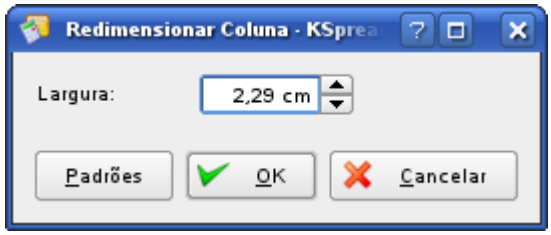
- Selecione a(s) linha(s).
- Posicione o ponteiro do *mouse* na barra da linha, entre uma linha e outra. Neste momento, o ponteiro do *mouse* se transforma.
- Mantendo o botão esquerdo do *mouse* pressionado, arraste-o até a altura adequada, e solte.

17.2.24 Alterando a altura das colunas

Para alterar a altura das colunas proceda da seguinte maneira:

- Selecione a coluna ou as colunas a serem alteradas.
- Na barra de menu, selecione:

  Formatar ↳ Coluna ↳ Redimensionar Coluna
- Na caixa **Largura da Coluna**, digite o valor desejado e pressione o botão **OK**.



Uma outra forma de alterar a largura da coluna é utilizando o *mouse*, seguindo as mesmas orientações com relação à linha, ou seja, posicionando o *mouse* na barra de coluna, entre uma coluna e outra.

17.2.25 Ocultando linhas e colunas

Ocultar linhas e colunas pode ser útil para preservar dados e fórmulas que não precisam ser vistos ou não podem ser alterados pelos usuários da planilha. Este recurso também pode ser usado para tornar a tela mais “limpa”, mostrando apenas o que realmente é necessário para a compreensão dos dados.

Para ocultar:

- Selecione as linhas ou as colunas através do menu:

  Formato ↳ Linha / coluna
- Em seguida clique em **Ocultar Linhas / Colunas**.

Para reexibir linhas e colunas:

- Selecione a linha ou coluna imediatamente anterior e posterior ao trecho oculto.

- Clique no menu:

  Formato ↳ Linha / coluna

- Em seguida clique em **Mostrar Linhas / Colunas**.

17.2.26 Formatando o conteúdo das células

Fonte é o nome que se dá aos diversos tipos de letras disponíveis no KSpread, para melhorar a apresentação da planilha ou simplesmente para destacar partes da mesma.

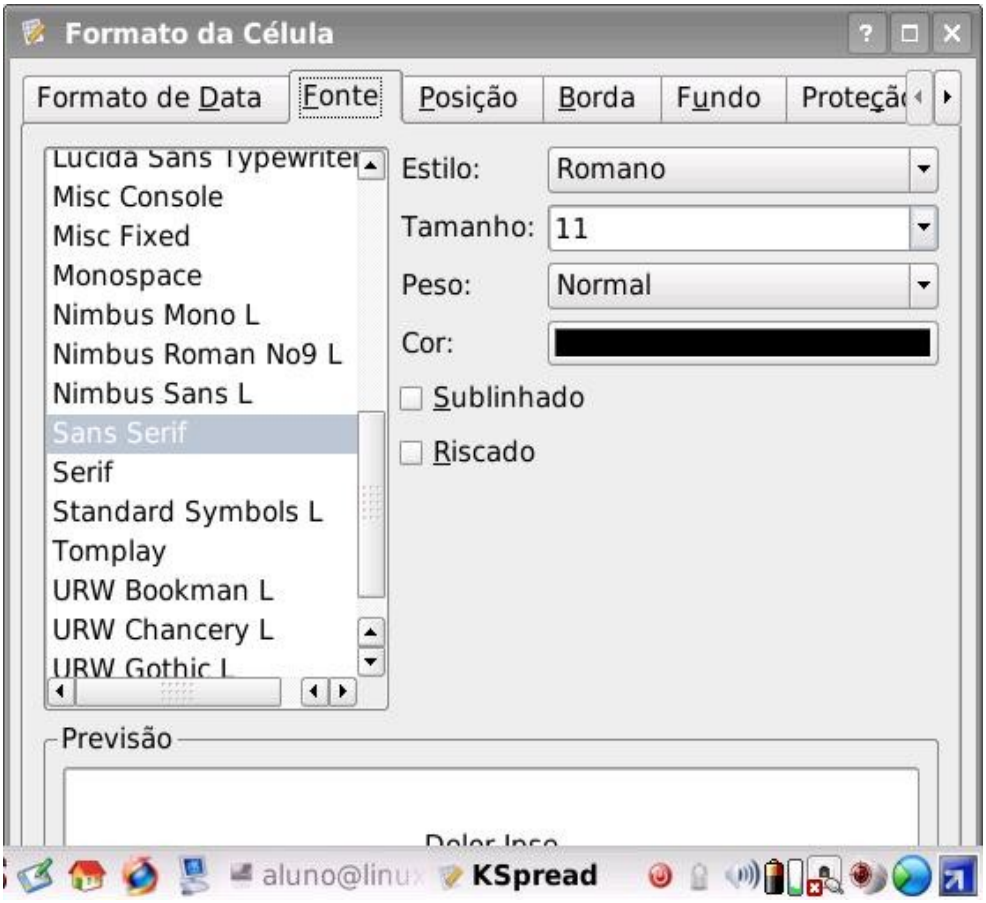
Para escolher a nova fonte:

- Selecione a célula ou intervalo de células.
- Selecione a opção:

  Formatar ↳ Formato das Células

- Selecione a aba **Fonte**.
- Marque as opções desejadas.
- Pressione o botão **OK**.

Nesta tela você poderá formatar, além da fonte, os números, efeitos da fonte, alinhamentos, bordas e plano de fundo da célula ou intervalo de células selecionadas, nas respectivas abas.



17.2.27 Ordenando e classificando dados

Esta operação permite colocar dados em ordem crescente ou decrescente.

No **KSpread** é possível utilizar até três chaves de ordenação diferentes, podendo ser por linhas ou colunas.

Para ordenar dados:

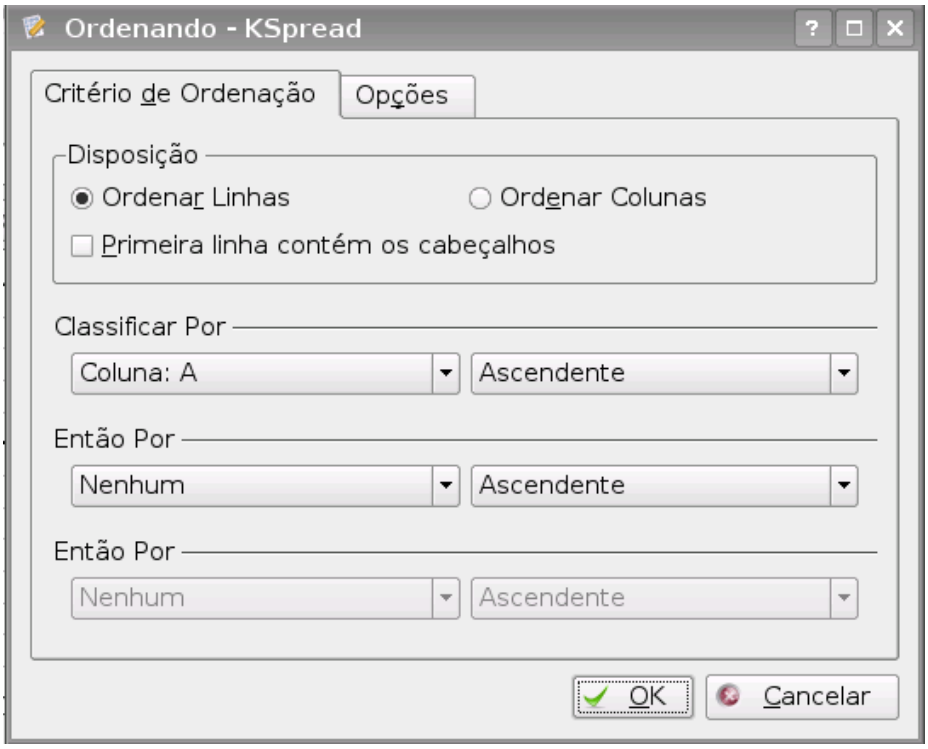
- Selecione os dados a serem classificados (podem ser colunas inteiras);
- Escolha pelo menu:

  Dados ↳ Ordenar

- Escolha a opção **Ascendente** ou **Descendente** para a primeira opção de ordenação.
- Determine as outras opções, se necessário.

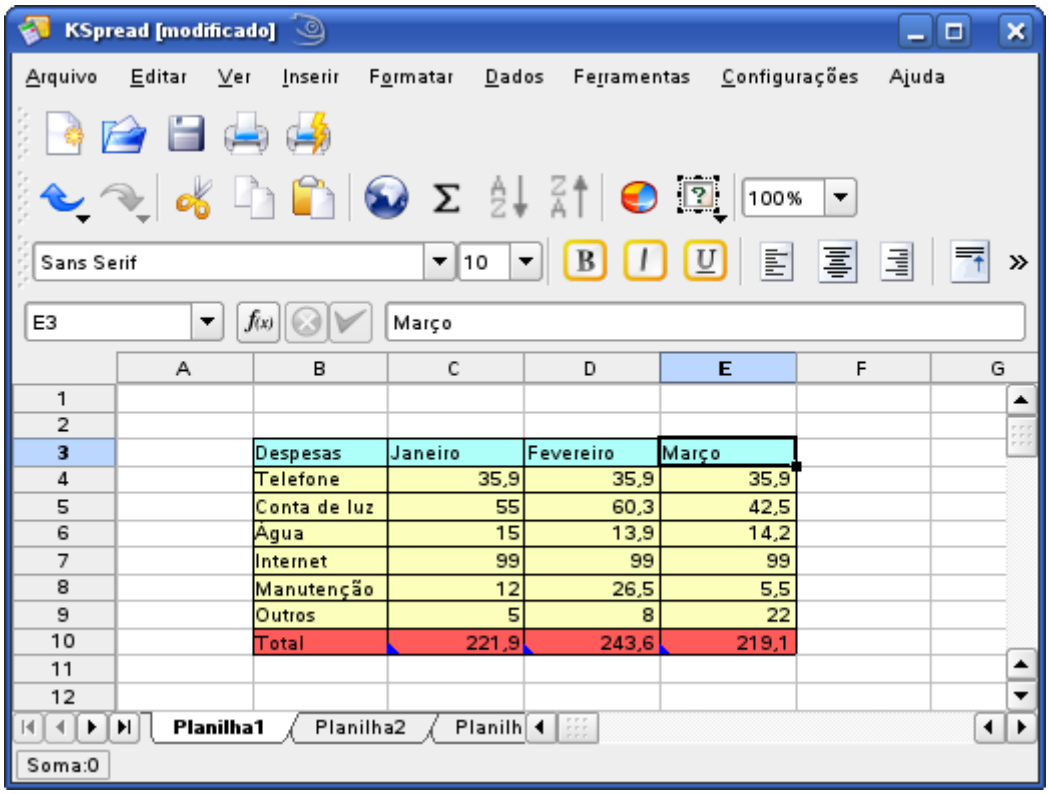
- Pressione o botão **OK**.

A aba **Opções** oferece outras alternativas, incluindo a **Direção** da classificação que define se esta será feita por linhas ou colunas.



17.2.28 Criando Gráficos

Primeiramente, selecione na planilha os dados a partir dos quais o gráfico será gerado.



Selecione o menu:

Inserir ↳ Gráfico

A tela seguinte será exibida:

Esta tela exibe a área da planilha que contém os dados que serão utilizados para gerar o gráfico. Do lado esquerdo há duas opções:

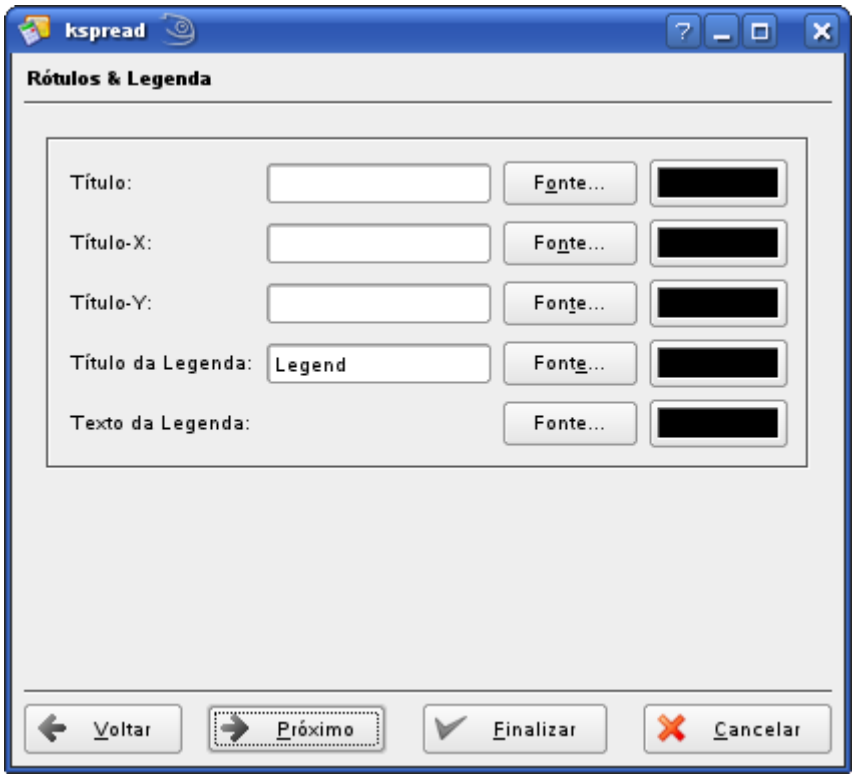
- Primeira linha como título.
- Primeira coluna como título.

Após realizar as seleções, pressione o botão **Próximo**.

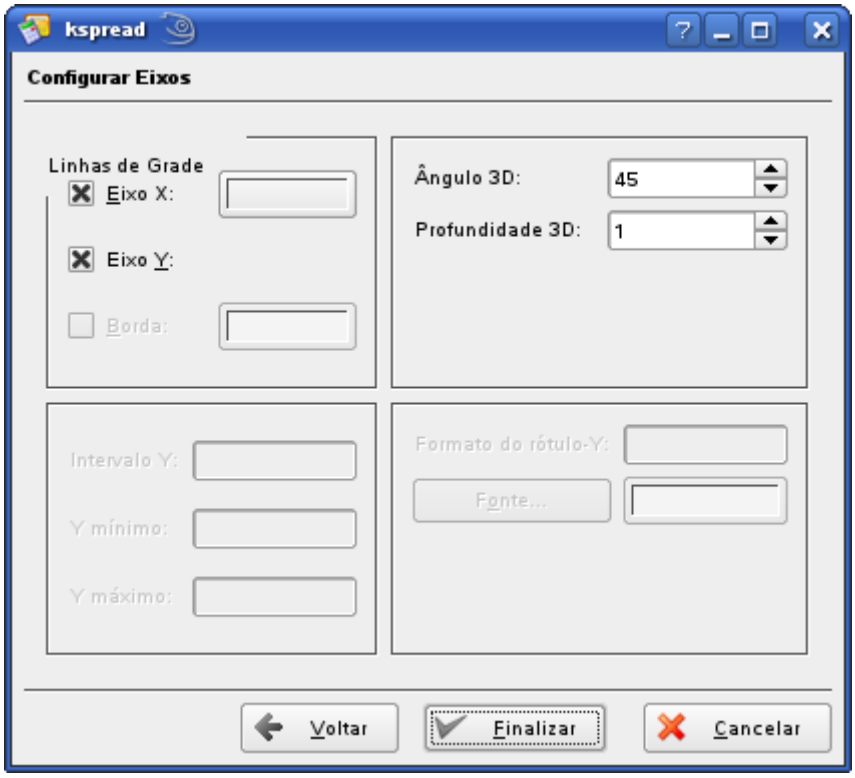
Selecione o tipo de gráfico e então pressione o botão **Próximo**.

Selecione o **Sub-Tipo do Gráfico** e pressione o botão **Próximo.**

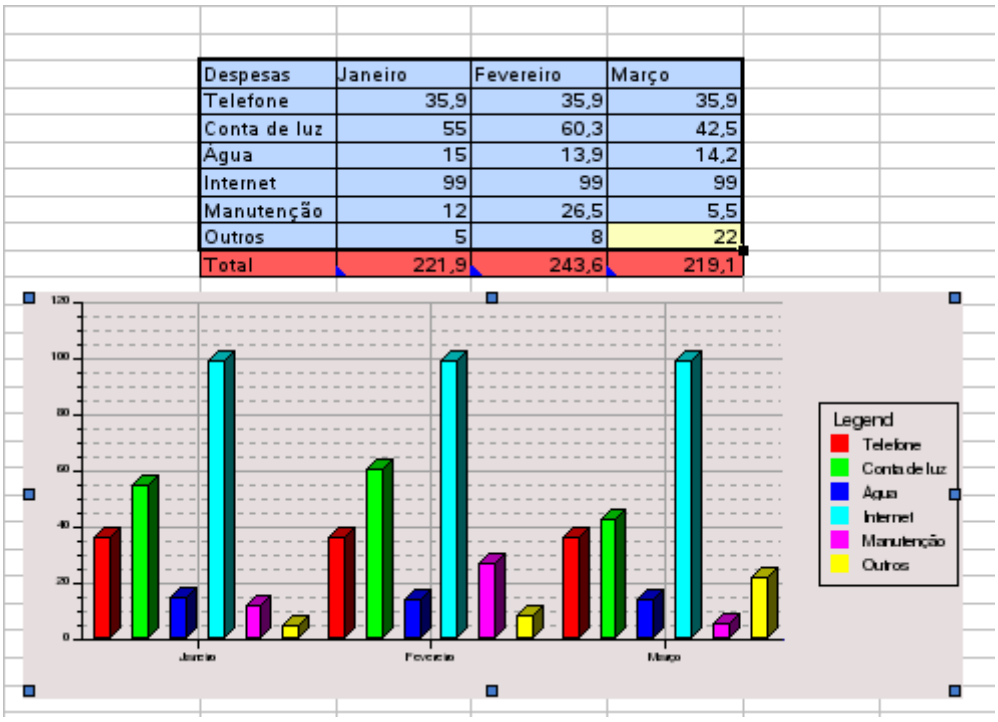
Na próxima tela, você deverá escolher um título para o gráfico. Você também poderá escolher se deseja ou não incluir uma legenda e se deseja ou não utilizar títulos nos eixos.



Na próxima tela você deverá escolher a cor dos eixos.



Pressione o botão **Finalizar** para completar o processo.



Despesas	Janeiro	Fevereiro	Março
Telefone	35,9	35,9	35,9
Conta de luz	55	60,3	42,5
Água	15	13,9	14,2
Internet	99	99	99
Manutenção	12	26,5	5,5
Outros	5	8	22
Total	221,9	243,6	219,1

18 Ambiente de Programação Logo e Squeak

18.1 Squeakland

Com o Squeak você terá acesso a um mundo no qual poderá desenvolver seus conhecimentos matemáticos e até mesmo aprender um pouco de programação de sistemas.

Para acessar o ambiente de programação **Squeak**, proceda da seguinte maneira:

Menu K ↳ Aba Aplicativos ↳Educativo ↳ Matemática

A tela que será exibida possui duas abas: **Navegador** e **Suprimentos**, conforme ilustrado pela figura seguinte.

A aba **Navegador** possui as opções de criação de projetos, navegação entre projetos, publicação de projetos, configuração e administração.

A aba **Suprimentos** possui diversas ferramentas e objetos prontos para ajudá-lo na elaboração e construção do seu projeto.

Após finalizar o projeto você pode publicá-lo. clique na aba **Navegador** e escolha a opção **PUBLIQUE**

Para sair do Squeakland clique na aba **Navegado**r e escolha a opção **SAIR**.

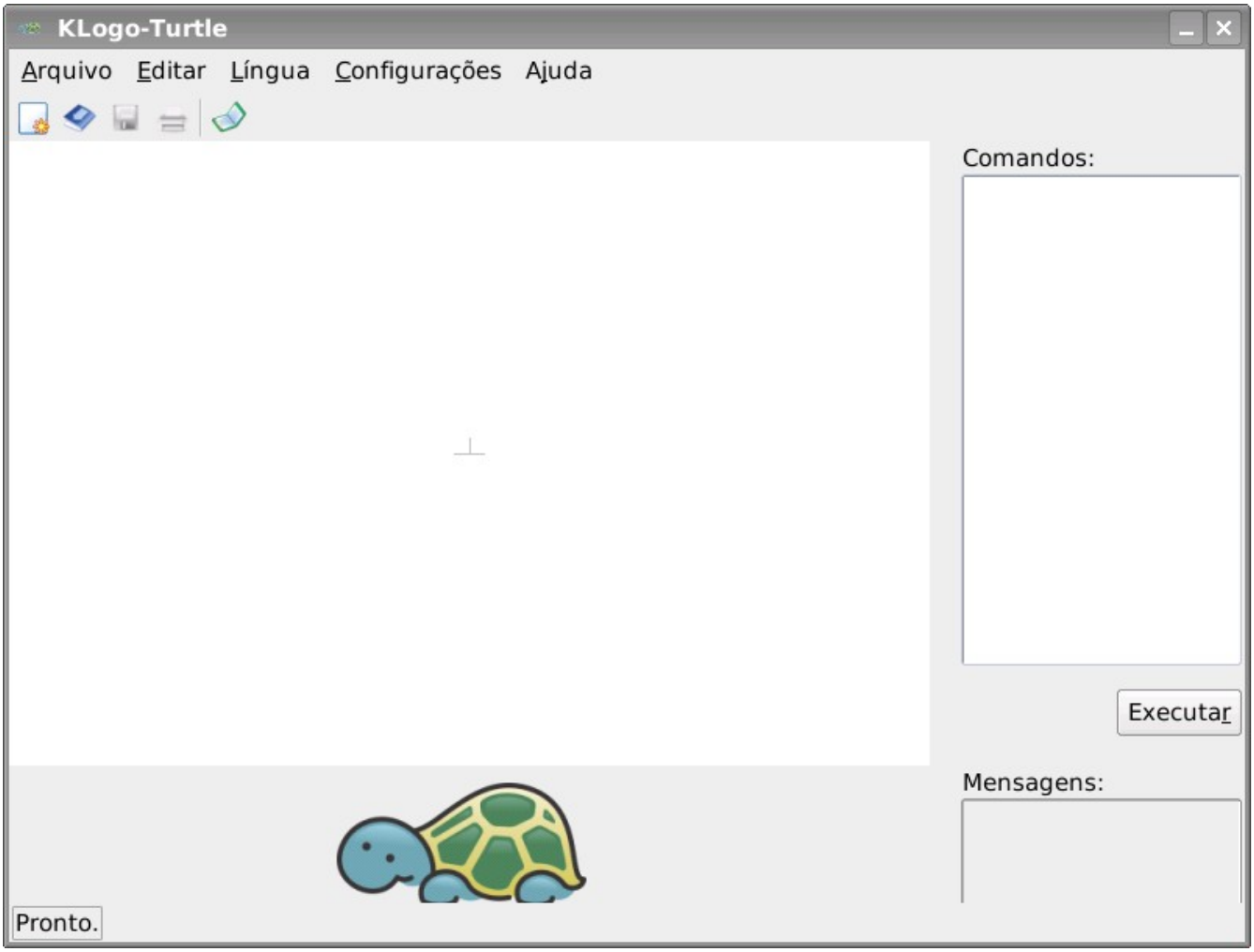
18.2 KTurtle

O KLogo-Turtle é uma útil ferramenta para o ensinamento de geometria e os princípios básicos de programação de computadores. Crianças podem estudar matemática de forma empolgante e construtiva.

Para acessar o ambiente de programação **Logo**, proceda da seguinte maneira:

Menu K ↳ Aba Aplicativos ↳Educativo ↳ Matemática

A seguinte tela será exibida:



Na tela branca você pode visualizar o desenho resultante dos seus comandos.

Na tela comandos digite os comandos para criar os desenhos.

No campo mensagens o sistema mostra se o comando utilizados estão escritos corretamente.

Segue abaixo alguns dos comandos disponíveis:

Comando	Resultado
limpar	Limpa a tela de desenho.
centro	Posiciona o cursor no centro da tela.
frente **N**	Cursor movimenta para frente **N** passos.
atras **N**	Cursor movimenta para trás **N** passos.
esquerda **X**	Cursor gira para esquerda **X** graus.
direita **X**	Cursor gira para direita **X** graus.

19 Recursos Multimídia

19.1 AmaroK – Tocador de Músicas

O **AmaroK** é um completo aplicativo contendo uma infinidade de recursos multimídia. Com ele é possível escutar músicas, mp3, wav, rádios *online* mundiais, escutar músicas direto de um iPod e muitas outras funcionalidades. Confira este super aplicativo multimídia!

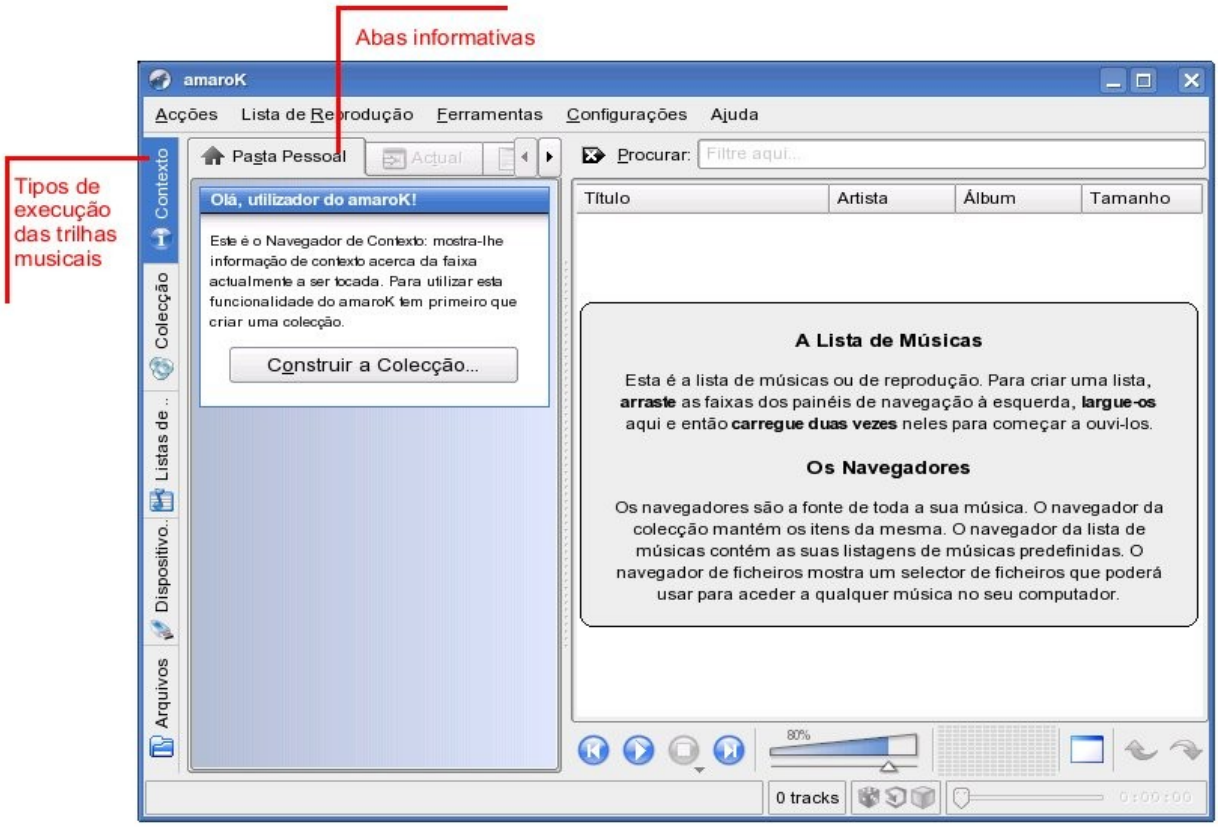
19.1.1 Iniciando o AmaroK

Para iniciar o **Amarok** clique em:

Menu K ↳ Multimídia ↳ AmaroK

19.1.2 Conhecendo os componentes do AmaroK

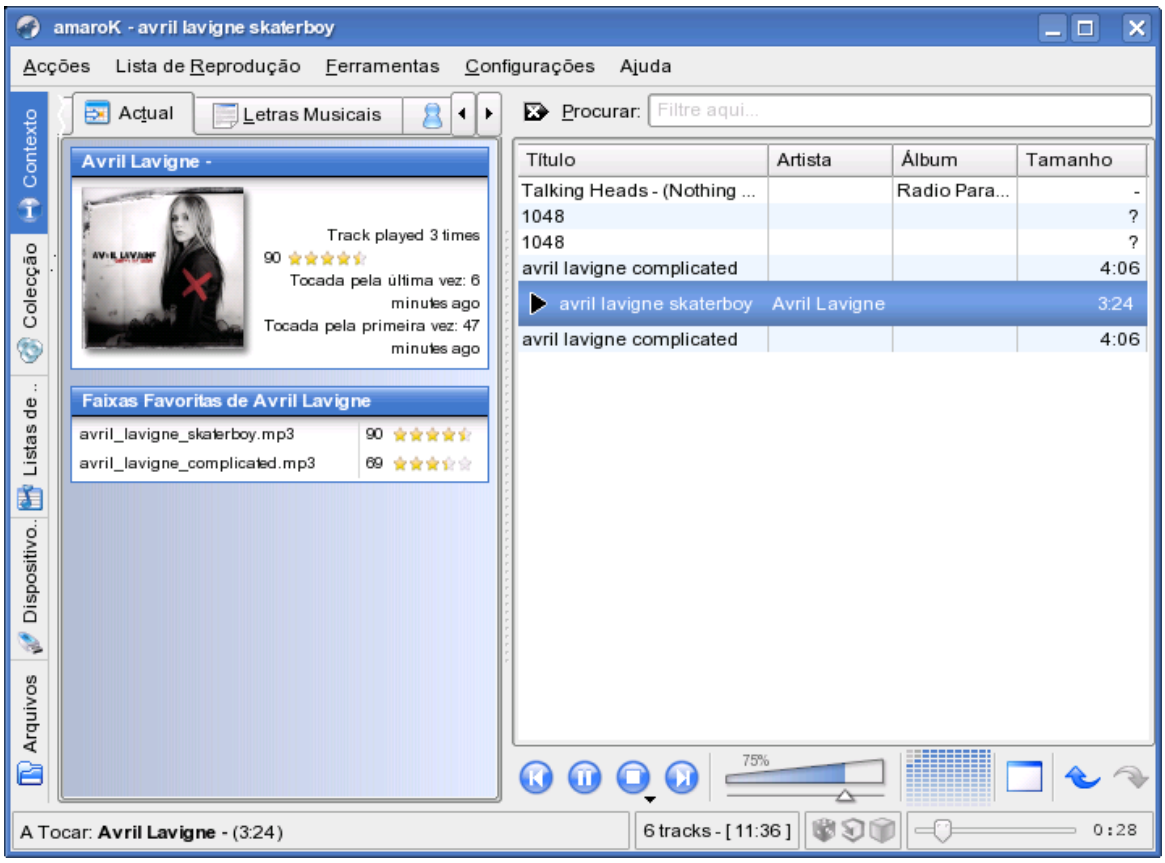
Ao iniciar o AmaroK, a tela inicial é aberta, exibindo seus principais componentes como ilustrado pela figura seguinte


Abas informativas
Tipos de execução das trilhas musicais
amaroK
Acções
Lista de Reprodução
Ferramentas
Configurações
Ajuda
Contexto
Colecção
Listas de ..
Dispositivo..
Arquivos
Pasta Pessoal
Actual
Procurar:
Filtre aqui...
Olá, utilizador do amaroK!
Este é o Navegador de Contexto: mostra-lhe informação de contexto acerca da faixa actualmente a ser tocada. Para utilizar esta funcionalidade do amaroK tem primeiro que criar uma colecção.
Construir a Colecção...
Título
Artista
Álbum
Tamanho
A Lista de Músicas
Esta é a lista de músicas ou de reprodução. Para criar uma lista, arraste as faixas dos painéis de navegação à esquerda, largue-os aqui e então carregue duas vezes neles para começar a ouvi-los.
Os Navegadores
Os navegadores são a fonte de toda a sua música. O navegador da colecção mantém os itens da mesma. O navegador da lista de músicas contém as suas listagens de músicas predefinidas. O navegador de ficheiros mostra um selector de ficheiros que poderá usar para aceder a qualquer música no seu computador.
80%
0 tracks
0:00:00

19.1.3 Criando uma coleção de músicas

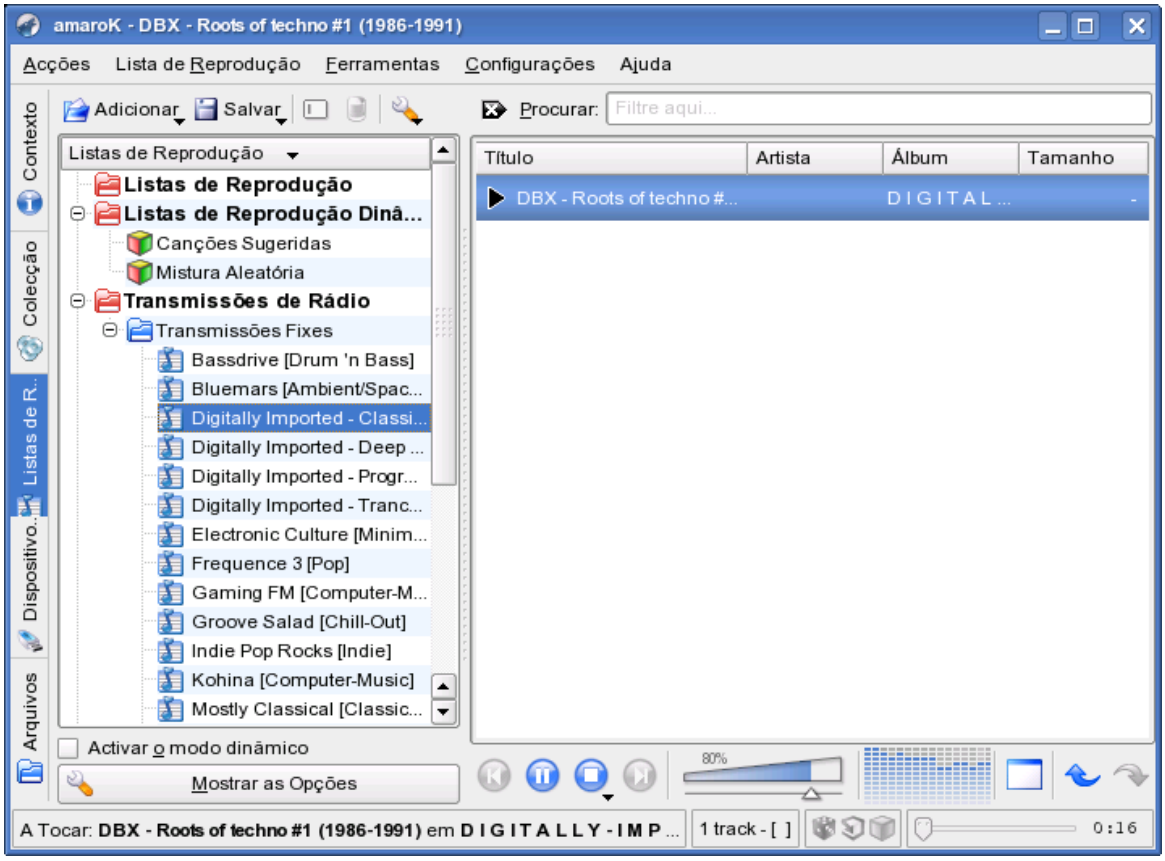
A aba lateral **Coleção** localizada no canto esquerdo do aplicativo, possibilita construir uma coleção de variedades de estilos musicais como reggae, pop, rock ou até mesmo coleções por artista e/ou álbum.

A aba **Contexto** exibe as informações como: capa do álbum do artista, faixas favoritas, estatísticas sobre as músicas mais tocadas, etc.



19.1.4 Executando Listas de Reprodução

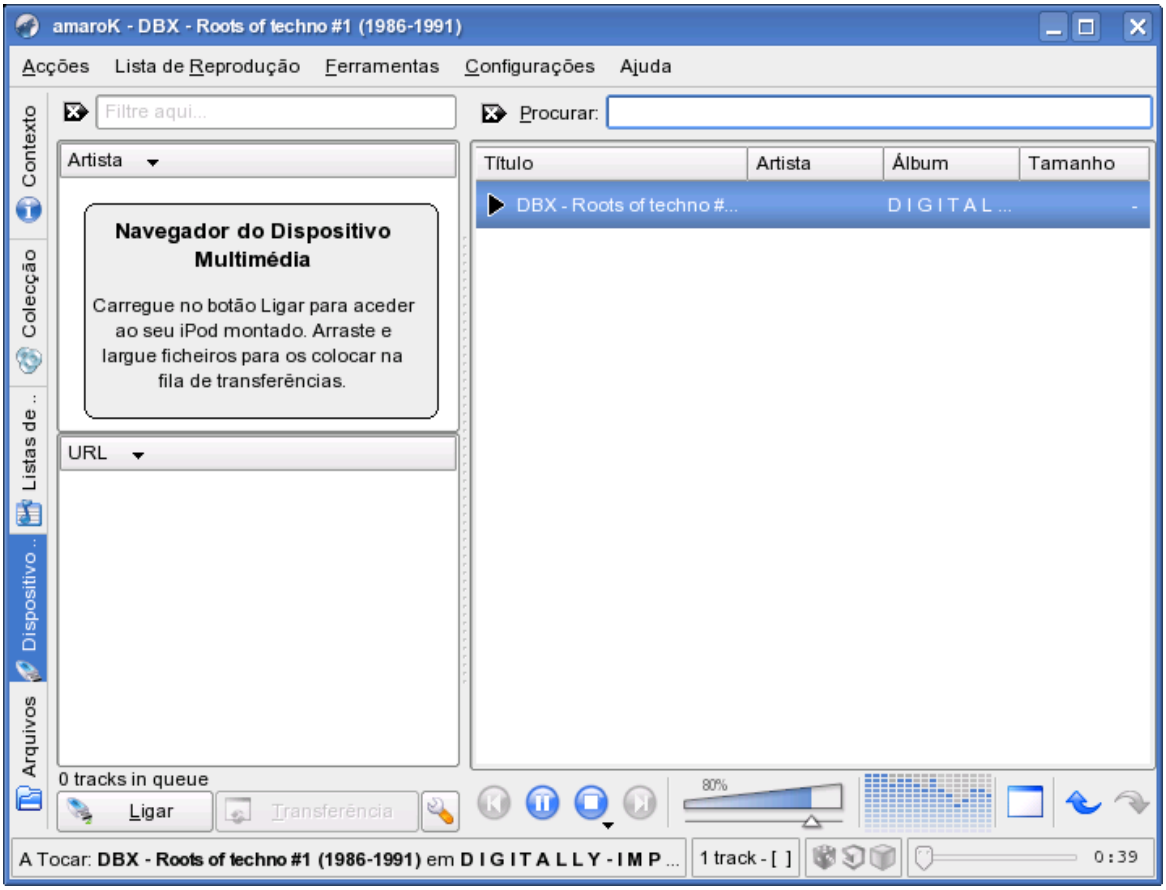
Na aba **Listas de Reprodução**, você poderá executar desde uma simples lista de reprodução de suas músicas desejadas como também transmissões de rádios mundiais em diversos estilos musicais.



19.1.5 Executando musicas diretamente de um iPod

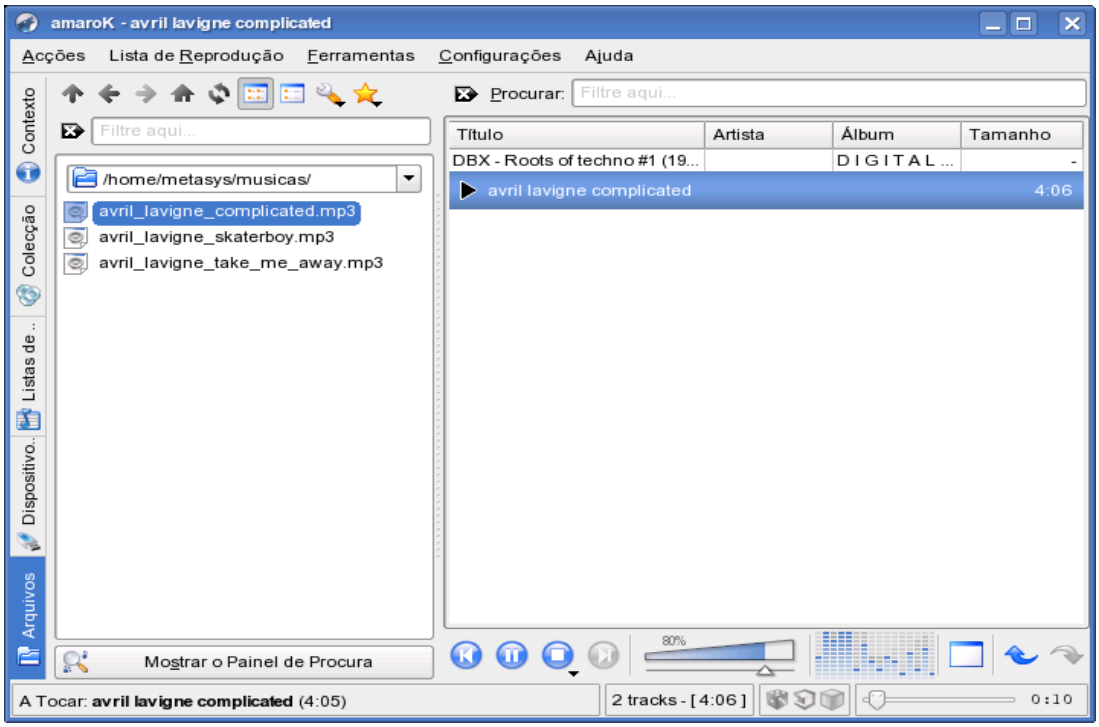
Agora ficou mais fácil ainda, você poderá gravar várias músicas em seu iPod e posteriormente conectá-lo ao PC e escutar todas as músicas diretamente do seu iPod de maneira fácil e rápida. para isso, basta conectar o seu iPod

ao computador e selecionar a aba lateral **Dispositivo**. Veja a figura abaixo onde o próprio **AmaroK** instrui os passos da utilização com iPods.



19.1.6 Executando músicas armazenadas em seu PC

Na aba **Arquivos**, você encontrará as opções de execução das músicas armazenadas em seu PC. Para executá-las basta selecionar a pasta ou os arquivos desejados.

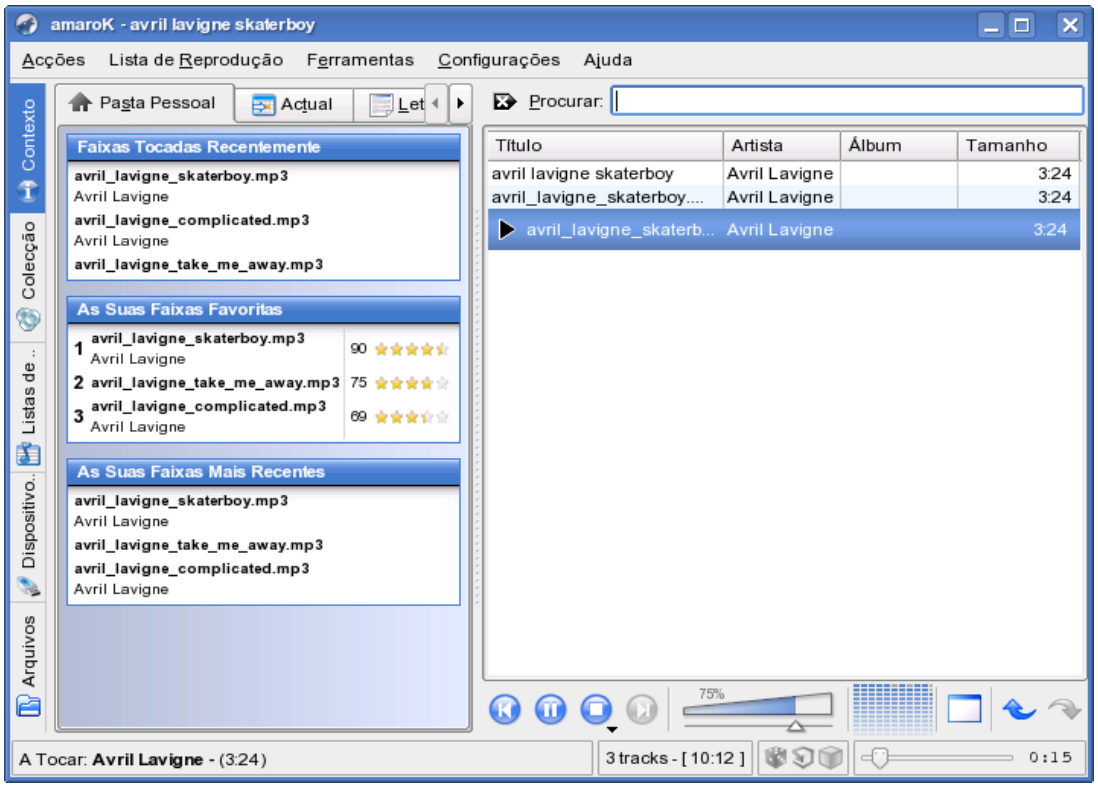


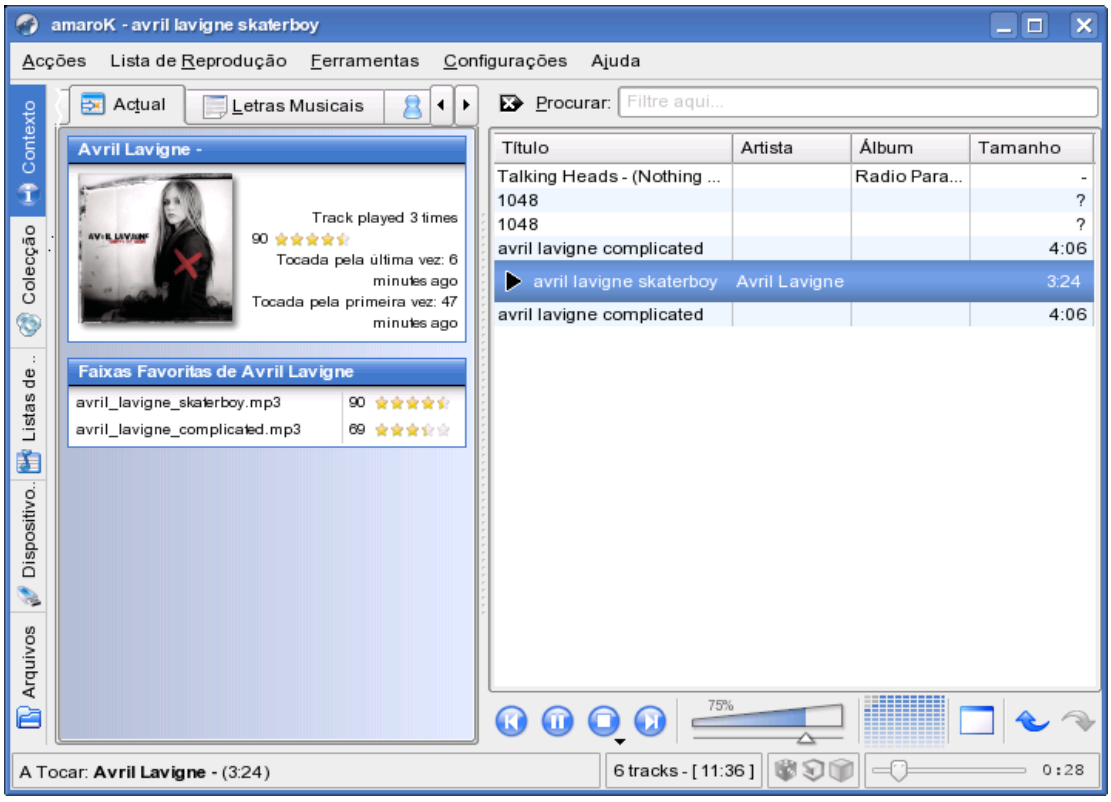
19.1.7 Mais informações

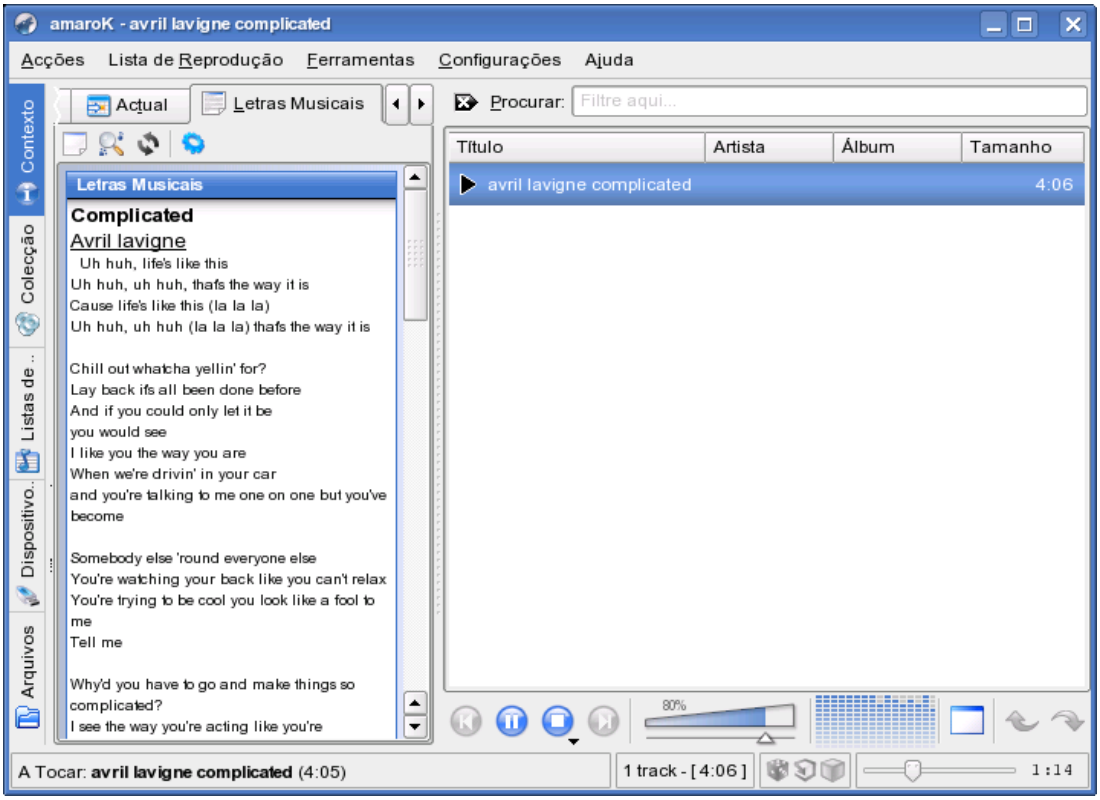
O **AmaroK** possui recursos avançados de informações sobre as composições selecionadas. As abas superiores informam todas as características relacionadas ao álbum como:

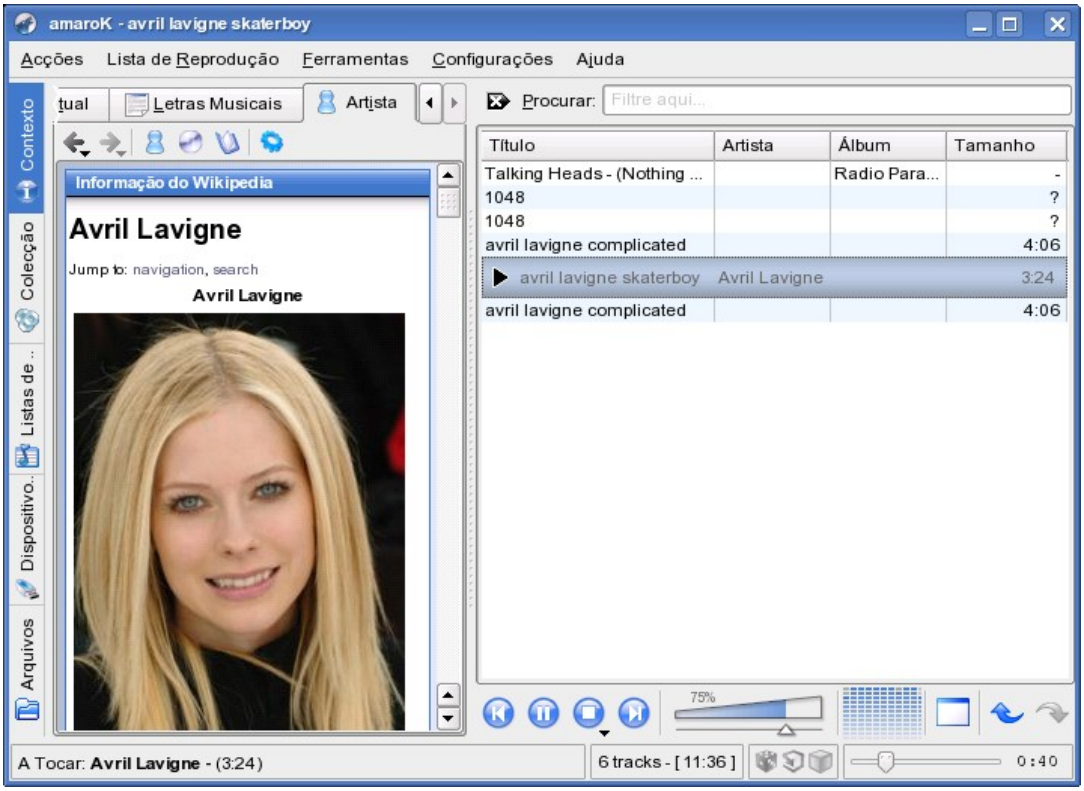
- **Pasta Pessoal**: exibe as músicas em uma determinada pasta, as faixas favoritas e as mais executadas.

- **Atual**: exibe informações do álbum.
- **Letras Musicais**: mostra a letra da música. No caso de rádios online ele também atualiza as letras das músicas que estiverem tocando no momento.
- **Artista**: mostra todas as informações relacionadas a vida do cantor atualizadas diretamente do **wikipedia.org** *site*.









19.2 Kaffeine

19.2.1 Iniciando o Kaffeine

Para iniciar o **Kaffeine**, clique em:

K Menu ↳ Multimedia ↳ Kaffeine

19.2.2 Conhecendo os componentes do Kaffeine

Após iniciar o **Kaffeine**, a tela do aplicativo será exibida, como ilustrado pela figura abaixo.

Kaffeine possui vários recursos multimídia que irão facilitar suas atividades, tais como ouvir um CD, DVD ou VCD de áudio, além de ter suporte a inúmeros tipos de arquivos de áudio e vídeo tais como mp3, wav, ogg, mpg, avi e outros formatos.

Na tela principal, **Kaffeine** possui botões de acesso rápido às atividades mais frequentemente utilizadas tais como:

- **Lista de Músicas**: permite que você toque uma lista de músicas armazenadas em seu computador.
- **Codificação de CD de Áudio**: permite que você extraia músicas a partir de um CD de áudio para seu computador.
- **Tocar CD de Áudio**: toca um CD de áudio.
- **Tocar DVD**: toca uma mídia de DVD.
- **Tocar VCD**: toca uma mídia de VCD.

19.3 Captura de Imagens e Vídeos com WxCam

O **Metasys Classmate** possui um aplicativo que permite a captura de imagens e vídeos**. WxCam** é uma aplicação para gerenciar câmeras que suporta a gravação de vídeo e permite que você capture fotos instantâneas (snapshots).

19.3.1 Iniciando o WxCam

Para iniciar o **WxCam**, clique em:

Menu K ↳ Aba Aplicativos ↳Multimídia ↳ WxCam

A tela principal do **WxCam** será exibida, como ilustrada pela figura seguinte.

- O botão tira uma foto através da *webcam*.
- O botão inicia a gravação de um arquivo no formato de vídeo, através da *webcam*.

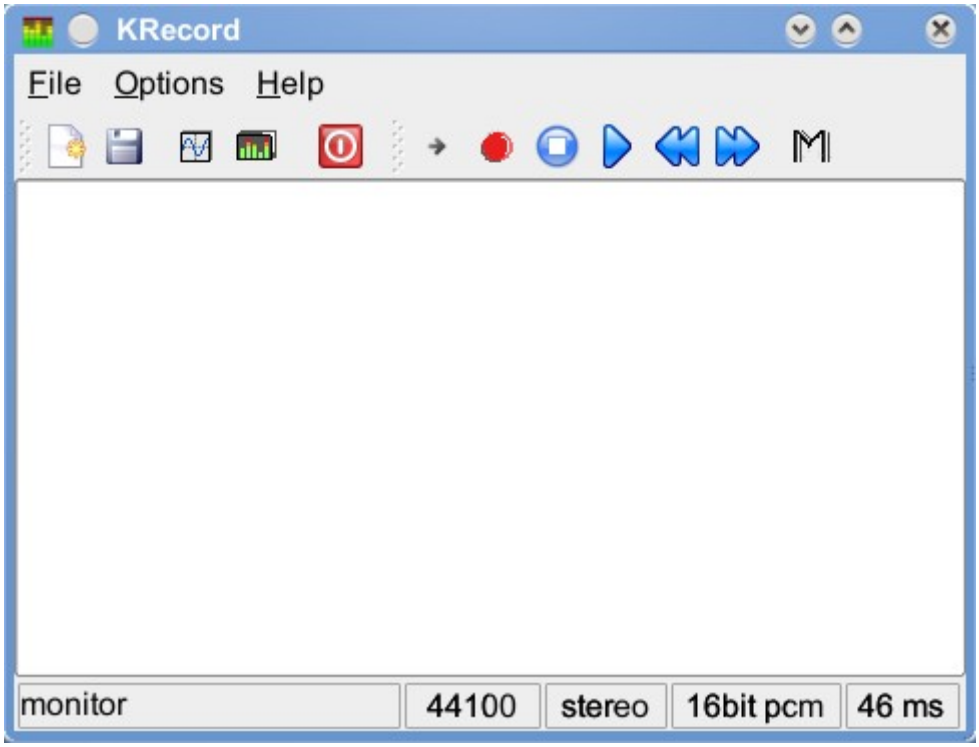
19.4 Gravação de Sons com Krecord

Metasys Classmate possui um dispositivo que permite a gravação de sons.

Para acessar o programa, clique em:

Menu K ↳ Aba Aplicativos ↳Multimídia ↳ Editores de Áudio ↳ Krecord

A seguinte tela será exibida



- O botão inicia a gravação do som.
- O botão interrompe a gravação do som.
- O botão reproduz o som gravado.

Para salvar o som, clique no menu **Arquivo**, escolha a opção **Salvar**, escolha a pasta desejada e então digite um nome para o som. Pressione o botão **OK**.

20 Glossário

– A –

Acesso – Para poder acessar a Internet, é necessário ter uma conta de acesso com um provedor de Internet. Assim que você se cadastra no provedor, você recebe um nome de acesso (também conhecido como nome do usuário ou *login*) e uma senha. Além disso, o provedor fornecerá números de telefone para o qual você pode discar e se conectar, se a conexão estiver sendo feita por meio de modem.

Acesso Dedicado – Modalidade de acesso à Internet, na qual o computador do usuário, predominantemente uma empresa, mantém-se permanentemente conectado à rede.

Acesso Discado – Modalidade de acesso à Internet, predominantemente destinado à pessoa física, na qual o computador do usuário mantém-se conectado temporariamente à rede.

Acesso Remoto – Ingresso, por meio de uma rede, aos dados de um computador fisicamente distante da máquina do usuário.

Acesso Restrito – Área, em um *site*, cujo conteúdo é exclusivo a usuários previamente cadastrados. O acesso se faz por meio de uma senha.

Adobe Acrobat – Software desenvolvido pela Adobe Systems, que permite a conversão de arquivos formatados nos mais diversos aplicativos, para o padrão Adobe Portable Document Format (PDF), mantendo a aparência original do documento (cores, fontes, imagens e leiaute), permitindo sua leitura em qualquer sistema operacional. Para visualizar e imprimir um arquivo PDF é necessário um programa específico: o Adobe Reader. Extensão .pdf. O Adobe Reader é o programa desenvolvido da família Adobe para leitura e impressão de arquivos de extensão .pdf.

Ajuda – Ver **Help**.

Alt – A tecla auxiliar Alt é a abreviação de *alternate*, que significa mudar. Esta tecla só funciona quando apertada simultaneamente com outra tecla. Quem está navegando por exemplo, pode usar o Alt e mais as setas de direção para mudar a pagina (Alt↓ para a página seguinte, Alt↑ para a anterior).

Analógico – O que não é digital. A palavra grega analógica significa comparação ou seja, a gente vê os dois ponteiros juntos no alto do mostrador do relógio, nota que o sol está brilhando e interpreta isso como sendo meio-dia. No relógio digital, a informação não precisa de analogia, porque é clara e precisa: 12:00 horas. Ver **Digital**.

Antivírus – Programa que varre o disco rígido do computador ou um disquete, para identificar a presença de vírus e eliminá-lo.

Aplicativo – Programa executável destinado a auxiliar o usuário na realização de determinadas tarefas num computador, como por exemplo, os navegadores de Internet (Mozilla Firefox), editor de texto (KWriter), editores de imagens (KolourPaint) e planilhas (KSpread).

Apontador do *mouse* – Ícone no formato de pequena seta ou barra vertical, está delimitada por outras duas horizontais dispostas em suas extremidades, que se desloca na tela do monitor acompanhando os movimentos do *mouse*. Serve para indicar o local de uma ação a ser executada pelo acionamento desse periférico.

Área de Trabalho – Ver **Desktop**.

Arquivo – [Do inglês, *archive*]. Conjunto de dados relacionados, na forma de textos, gráficos e imagens, que contém informação organizada e estruturada. Cada arquivo criado e armazenado em disco deve ter um nome único, ao qual segue-se sua extensão precedida por um ponto.

Arroba – Nome em português do sinal gráfico @, adotado por Ray Tomlison, inventor do programa de correio eletrônico, para diferenciar, num endereço eletrônico, os nomes do usuário e do provedor. Em inglês o símbolo @, recebe o nome de *at* (em). Exemplo: maria@terra.com.br

Assinatura digital – Conjunto de instruções matemáticas baseadas na criptografia, que permite conferir autenticidade, privacidade e inviolabilidade aos documentos digitais e transações comercias efetuadas pela Internet.

Assunto – [Do inglês, *subject*] Campo destinado à descrição sucinta do assunto tratado em uma mensagem de correio eletrônico.

Atachado – [Neologismo a partir do termo *attached*, que, em inglês significa anexado]. Arquivo que segue anexado a um *e-mail*.]

Atalho – [Do inglês, *shortcut*] Ícone colocado na área de trabalho de um computador, que quando acionado pelo apontador do *mouse*, permite o acesso imediato ao programa que representa.

Atualizar – [Do inglês, *reload*] (Recarregar). Recurso dos programas de navegação pela Internet que, quando acionado, recarrega a página *web* que está sendo exibida no momento.

Arquivo compactado – Arquivo de dados que ocupa menos espaço em disco (ou demora menos tempo para ser transmitido via Internet). Para ser usado precisa ser descompactado. Para compactar um arquivo é necessário utilizar um compactador.

– B –

B2B – [Do inglês, forma reduzida, baseada na fonética da expressão, *business to business*]. Comércio entre empresas pela Internet.

Backup – [Inglês] Cópia de um documento, programa ou disco com objetivo de arquivar ou salvaguardar as informações contidas, caso o original venha se perder. Geralmente é mantida em disquetes, fitas magnéticas ou CD-R, que permitem o resgate de informações importantes ou programas.

Banco de Dados – Conjunto de informações armazenadas e ordenadas para consulta imediata por meio de uma palavra-chave.

Banda Larga – Serviço de acesso a *web* em altíssima velocidade.

Banner – [Inglês] Anúncio colocado em páginas *web*.

Barra de Ferramentas – Recurso gráfico de diversos programas, que exibe, geralmente na parte superior da tela do computador, um conjunto de botões de acesso a diversas ferramentas de trabalho.

Barra de Menu – [Do inglês, *menu bar*] Faixa retangular, normalmente apresentada na área superior da janela de um aplicativo, na qual é possível selecionar um entre diversos menus.

Barra de Rolagem – [Do inglês, *scroll bar*] Barras localizadas ao longo da parte inferior e no lado direito da janela de um documento, que quando acionadas, pelo toque do apontador do *mouse*, em qualquer parte de sua extensão ou em botões existentes em suas extremidades, permitem deslocar esse mesmo documento nos sentidos horizontal ou vertical.

Barra de Status – [Do inglês, *status bar*] Barra localizada na parte inferior da janela de diversos programas, que apresenta informações sobre esse mesmo programa, como por exemplo, número da página e, no casos dos *browsers*, mensagens diversas para o internauta.

Barra de Título – [Do inglês, *title bar*] Área superior da janela de um documento ou aplicativo que exibe o nome desse mesmo documento ou aplicativo.

Bps – Bits por segundo. Significa a medida mais usual para aferir a capacidade de um modem. Um modem 28800, por exemplo, consegue transferir 28800 bits por segundo.

Bit – [Inglês acrônimo de *bi(nary) (digi)t*] (Dígito binário). É a unidade mínima de informação possível de ser interpretada e armazenada pelo computador. Um bit pode assumir, apenas um de dois valores: 1 (um) ou 0 (zero). Os bits são geralmente usados como uma media de velocidade na transmissão de dados (um modem 14400 transmite 14400 bits por segundo), enquanto os bytes são normalmente associados a capacidade de armazenamento de dados (um disco rígido com memória de 20 gigabytes). Ver **Byte**.

Bitmap – Representação digital de uma imagem, por um conjunto de bits, em que cada bit corresponde a um pixel (um ponto).

Bookmark – [Inglês] Marcador de página. É a coleção de *sites* preferidos pelo usuário (também chamados de favoritos), que ele deixa marcados num canto da tela, para poder acessá-lo mais rapidamente na próxima vez.

Boot – [Inglês] Iniciar ou carregar o sistema operacional do computador.

Botão Fechar – [Do inglês, *close button*] Botão localizado no canto superior direito na janela de diversos programas, representado por um **X**, que quando acionado fecha a janela e encerra esse mesmo programa.

Botão Maximizar – [Do inglês, *maximize button*] Botão localizado no canto superior direito da janela restaurada ou minimizada de diversos programas, representado por um quadrado, que quando acionado expande essa mesma janela minimizada de modo que volte a ocupar toda a tela.

Botão Minimizar – [Do inglês, *minimize button*] Botão localizado no canto superior direito na janela de diversos programas, representado por um traço, que quando acionado oculta essa mesma janela. O programa ou documento permanecem abertos quando sua janela é minimizada.

Botão Restaurar – [Do inglês, *restore button*] Botão localizado no canto superior direito da janela maximizada ou minimizada de diversos programas, representado por dois quadrados justapostos, que quando acionado restaura essa mesma janela de modo que essa ocupe parte da tela.

Browser – [Inglês] Nevegador de Internet. Programa para abrir e exibir as paginas da *web* como o Mozilla Firefox.

Bug – [Inglês] Nome dado ao erro de programação ou fabricação que causa um defeito na funcionalidade de um programa ou *hardware*. Às vezes, o defeito não é grave e o usuário pode conviver com ele; outras vezes, pode impedir por completo a utilização do produto.

Busca – [Do inglês, *search*] É o mecanismo que permite ao usuário digitar algo que está procurando, e então o sistema se encarregará de vasculhar toda *web* para encontrar.

Byte – [Do Inglês, acrônimo de *b(inar)y te(rm)*] 1 Conjunto de oito bits. Cada byte corresponde a um caracter gráfico (letra, número, sinal de pontuação, acentuação, etc.). 2. Unidade de quantidade de informações usado na especificação da capacidade de memória de computadores, tamanho de arquivos, etc, geralmente na forma dos seus múltiplos: kilobyte, megabyte e gigabyte.

– C –

Cache – [Francês] (Esconder). 1. Recurso que permite aos navegadores armazenarem no disco rígido do computador, em arquivos temporários, as últimas páginas visitadas para que sejam visualizadas mais rapidamente num posterior acesso. 2. Pequena área da memória de um computador, que mantém armazenados os dados mais recentes, carregados pela memória RAM, para que sejam acessados mais rapidamente. Pronuncia-se *quech*.

Caixa de entrada – [Do inglês, dialogue *box*]. Janela por meio da qual um programa solicita ao usuário informações para que possa executar uma determinada ação.

Caixa de Ferramentas – Janela constituída por um conjunto de botões, que quando acionados pelo apontador do *mouse*, põe em curso diversas ferramentas de trabalho.

Caixa de Guias – Caixa de diálogo dividida em duas ou mais seções nominadas, acessíveis pelo acionar do apontador do *mouse*.

Caracter – Símbolo, número ou letra especial utilizado na representação de dados.

CC – [Do inglês, *carbon copy*] Com cópia para alguém. Campo em ferramenta de envio de *e-mail* onde se fornece os endereços de *e-mail* dos destinatários.

CD-R – [Forma abreviada em inglês para *compact disc recordable*] (Disco Compacto gravável) Suporte óptico para armazenamento de dados digitais (texto, imagens, áudio e vídeo), cujo conteúdo uma vez gravado não pode ser alterado ou removido.

CD-ROM – [Do inglês, acrônimo de *compact disc read only memory*] (Disco Compacto com Memória Somente para Leitura) Suporte para armazenamento óptico para dados digitais (texto, imagens, áudio e vídeo) desenvolvido a partir do CD (*compact disc*). Sua capacidade de armazenamento de dados é de 650 Mb ou 700 Mb. Seu conteúdo, gravado uma vez não pode ser alterado.

CD-RW – [Forma abrevada em inglês para *compact disc rewriteable*) (Disco Compacto regravável) Suporte óptico para armazenamento de dados digitais (texto, imagens, áudio e vídeo), cujo conteúdo pode ser alterado ou regravado inúmeras vezes.

Chat – [Inglês] (Bate-papo). Programa que possibilita conversa em tempo real pelo computador entre internautas, por meio de linhas digitadas que podem aparecer ou não na tela de todos os usuários.

Chip – [Inglês] Microprocessador. É uma pecinha plana, de pouco mais de 1 centímetro quadrado, feita de metal semicondutor de eletricidade, normalmente o silício, sobre a qual são implantadas algumas dezenas de milhões de minúsculos transistores.

Ciberespaço – [Do inglês Cyberspace]. Termo cunhado pelo escritor Willian Gibson em sua obra *Neuromancer*, numa analogia a espaço sideral. Designa o mundo virtual onde trafegam todas as informações veiculadas pela Internet.

Clicar – Ato de apertar ou soltar os botões do *mouse*.

Cliente – [Do inglês, *client*]. Qualquer computador que acesse e utilize os recursos de um servidor, seja em uma rede local ou na Internet.

Cliente-Servidor – Modo de distribuição de informações pela rede envolvendo o uso de um pequeno número de programas servidores para fornecer dados aos programas clientes, instalados ao longo da rede em muito computadores. Com um banco de dados, o programa servidor fornece informações que lhe são solicitadas.

Código Binário – Linguagem composta pela combinação dos dígitos zero e um, usada para representar as instruções dos computadores.

Código Fonte – Durante o desenvolvimento de um programa, ele é inicialmente escrito em uma linguagem de programação (chamada neste caso de linguagem de alto nível) e depois traduzido, com o auxílio de um programa especial chamado compilador, para uma forma que pode ser entendida pelo computador. O código fonte é a versão do programa na linguagem na qual ele foi escrito. A disponibilidade do código fonte permite que um programador modifique o programa.

Compactador – Programa que reduz o tamanho de um arquivo. Ex. Winzip e File Roller, utilizados no **Metasys Desktop**.

Compactar – Recurso utilizado por um programa compactador.

Compilação – Um compilador é um programa que, a partir de um código fonte, cria um programa em código objeto. Normalmente, o código fonte é escrito em uma linguagem de programação de alto nível, com grande capacidade de abstração, e o código objeto é escrito em uma linguagem de baixo nível, como uma sequência de instruções a serem executadas por um sistema operacional.

Computador – Toda máquina capaz de receber, armazenar e processar dados, de modo organizado e previamente programado e devolvê-los com a resposta para uma tarefa específica.

Conexão – Ligação do seu computador a um computador remoto.

Configuração – Ajuste, quando feito pelo próprio usuário. Pode-se configurar uma tela e dar a ela mais ou menos definições; pode-se configurar um micro, para que ele possa alimentar adequadamente uma impressora; e pode-se configurar a rede de discagem, para que haja a conexão com o provedor. No caso do sistema , ele já vem pré-configurado pelo fabricante, mas muita coisa pode ser alterada (e quase sempre, por meio da opção Ferramentas). Em latim, *fingere*, a raiz de configurar significa amoldar.

Conta – [Do inglês, *account*]. Registro utilizado por um fornecedor de serviços on-line para identificar um assinante ou cliente.

Conteúdo – Conjunto das informações, serviços ou entretenimento que um *site* pode oferecer a seus visitantes.

Cookie – [Inglês] Pequeno programa que os sites, normalmente, implantam no computador dos internautas, para obter informações, como: navegador utilizado, freqüência das visitas, seus movimentos pelas diversas páginas, ações e preferências. O objetivo é coletar dados sobre o usuário, de modo a personalizar e agilizar acessos futuros. Do ponto de vista ético, seu uso é condenável, porque, raramente, o internauta é comunicado sobre o envio desse dispositivo.

Correio eletrônico – [Do inglês, *e-mail*] Programa que permite a troca de mensagens pela Internet, criado, em 1971, por Ray Tomlison. Não é necessário que o destinatário esteja conectado à rede no momento em que a mensagem chegar. Um aviso indicando quantas mensagens novas existem será apresentado assim que o usuário se conectar ao sistema. É possível enviar cópias de mensagens para várias pessoas e também guardar as mensagens enviadas. Pode-se ainda usar o correio eletrônico para participar de listas de distribuição.

CPS – Caracteres por segundo.

CPU – [Do inglês, *central processing unit*]. Unidade Central de Processamento, é a parte mais importante de um computador. Uma CPU tem duas partes: a unidade de controle, que decodifica as instruções e executa as tarefas, e a unidade de aritmética lógica, que faz as contas necessárias.

Cracker – [Inglês] É aquele tipo de pessoa que tenta acessar sistemas sem autorização. Tal como os *Hackers*, um *Cracker* é alguém que possui conhecimentos avançados de informática, mas, ao contrário dos primeiros, usam esses conhecimentos para destruir sistemas e arquivos alheios, sem se preocuparem com os resultados dos seus atos. São, geralmente, autodidatas.

Criptografia – [Do grego *kryptos,* oculto; *graphe,* escrita] (Escrita decodificada). Sistema de codificação e decodificação de dados, por meio de algoritmos matemáticos, usado com objetivo de garantir o sigilo do registro de informações pessoais e financeiras na Internet.

Cursor – Sinal na forma de uma pequena barra vertical piscante, que indica o local em que caracteres digitados no teclado surgirão na tela.

– D –

Dados – Qualquer tipo de informação (em um processador de texto, programa de imagem, etc.) processada pelo computador.

DAT – [Inglês] Digital Audio Tape. Uma fita de armazenamento de alta densidade.

Database – Ver **Banco de dados**.

Default – [Inglês] Valor padrão fornecido automaticamente pelo sistema operacional, quando não fornecido pelo usuário.

Desfragmentação – Processo que consiste em rearranjar os arquivos gravados num disco de tal modo que cada um deles ocupe áreas contínuas. Um nível de fragmentação muito alto (arquivos divididos em pedaços) compromete o desempenho do sistema, já que a cabeça de leitura do disco precisa movimentar-se mais para encontrar as informações espalhadas.

Delete – [Inglês] Excluir, eliminar, apagar algo.

Desktop – [Inglês] 1. Tela principal de um sistema operacional que apresenta, por meio de ícones, seus programas e documentos mais importantes ou mais utilizados. Sua função é facilitar o trabalho do usuário, deixando-os à mão (ou a um simples clique do *mouse*), a exemplo de uma mesa de trabalho, em que se

encontram as ferramentas de uso mais freqüente. O mesmo que área de trabalho. 2. Designação comum para os computadores pessoais de mesa.

Dial up – [Inglês] Discar. O *software* que faz um micro discar um número de telefone e conseguir a conexão com o provedor.

Digital – Diz-se de todo o dispositivo que gera, armazena e transmite dados codificados pelo sistema binário. Os dados são numericamente representados pelos algarismos um e zero. Em relação ao sistema analógico, permite maior velocidade e melhor qualidade na transmissão de dados.

Digitalização – Processo de conversão dos sistemas analógico para o digital.

Diretório – [Do francês, *directoire*; do inglês, *directory*] Compartimentação lógica destinada a organizar os diversos arquivos de programas em uma unidade de armazenamento de dados de um computador (disco rígido, disquete ou CD). Na interface gráfica do Metasys, os diretórios são representados por pastas.

Disco flexível – [Do inglês, *floppy disk*] Suporte para armazenamento magnético de dados digitais que podem ser alterados ou removidos. Compõe-se de um disco de plástico flexível, revestido com material magnético e acondicionado em uma caixa plástica quadrada, com capacidade de armazenamento de 1,44Mb.

Disco rígido – [Do inglês, *hard disk*] Suporte não removível e interno ao computador, para armazenamento magnético, de alta capacidade de dados digitais. Compõe-se de um conjunto de discos delgados, superpostos, revestidos de material magnético. É o componente onde estão armazenadas cópias do sistema operacional, programas, aplicativos, documentos e arquivos. Esse conteúdo é passível de alteração ou remoção.

Disquete – O mesmo que disco flexível.

Domínio – Endereço de um *site* na Internet, que consiste numa seqüência de nomes ou palavras separadas por pontos. Ex.: www.metasys.com.br

Download – [Inglês, *down*=baixo + *load*=carregar] Descarregar. Ato de transferir cópias de um arquivo ou programa de um *site* ou de uma página da *Web* do servidor para o computador do usuário.

Drivers – [Inglês] Itens de software que permitem que o computador se comunique com um acessório específico, como uma determinada placa. Cada acessório exige um driver específico.

DVD – [Inglês, sigla para *digital video disk*] Disco digital para vídeo. Suporte para armazenamento óptico de imagem e som, desenvolvido a partir do CD, cuja capacidade é de 4,7 gigabytes (quase 5 bilhões de bytes), suficiente para armazenar mais de 120 minutos de imagens em vídeo.

– E –

e-book – [Forma abreviada em inglês de *electronic book*] Livro Eletrônico. Toda a publicação digital lida por meio de um computador, palmtop ou e-book reader. Para ler um e-book nos computadores comuns é necessário o software Adobe Acrobat Reader ou o Xpdf.

Editor de texto – Aplicativo destinado a criar arquivos de textos. Ex. KWriter no sistema operacional **Metasys Classmate**. O mesmo que processador de texto.

e-mail – Ver **Correio eletrônico**.

***e-mail* address** – [Inglês] Traduzindo quer dizer endereço de email. É o endereço para onde devem ser enviadas as mensagens. O endereço de *e-mail* é formado pelo nome de usuário (*user name* ou apelido) e o nome de domínio a que ele pertence. Por exemplo: joao@torque.com.br. Neste exemplo, joao é o apelido que o usuário escolheu para utilizar na Torque. E torque.com.br é o nome de domínio do Torque.

Emoticons – [Inglês] Ver ***Smileys***.

Endereço IP – Endereço numérico de um *site*, formado por um grupo de números separados por pontos, ex. 200.180.20.11.

Ethernet – [Inglês] Padrão para conexão de redes locais, desenvolvido pelo Palo Alto Research Center (PARC) da Xerox Corporation, nos EUA.

Extensão – Conjunto de três ou quatro letras que identificam um arquivo para que possa ser executado pelo computador. Por convenção toda extensão é precedida de um ponto, por exemplo: .sri, .tar, .jpg.

Extranet – Rede corporativa baseada nos protocolos da Internet e no sistema público de telecomunicações para transferência de dados, de modo seguro, entre uma empresa e suas filais ou seus clientes, com a finalidade de estabelecer transações comerciais.

– F –

FAQ – [Inglês, *Frequetly Asked Questions]* Traduzindo, perguntas mais freqüentes. Todos os programas (e muitos *sites*) tem esse tipo de dispositivo para responder as duvidas dos usuários. É como um serviço de atendimento ao consumidor, com a diferença de que o sistema já sabe as perguntas que queremos fazer.

Favoritos – Ver **Bookmark**.

Ferramentas – Pequenos programas auxiliares, como um dicionário para checar a ortografia, um classificador alfanumérico ou um dispositivo para contar quantos caracteres tem o texto.

File – [Do francês, filer] Ver **Arquivo**.

Firewall – Sistema de segurança. É um programa implantado em sistemas que filtra os visitantes e barra aqueles que não preencha certos pré-requisitos (como conhecimento de uma senha).

Fonte – Tipo de letra. As duas mais comuns são a Arial e a Times New Roman, mas há milhões delas, que podem ser descarregadas gratuitamente na *web*.

Fórum – Uma sala virtual para debates. A pessoa dá seus palpites, democraticamente. A palavra veio sem modificação do latim. O fórum romano era local onde os políticos se reuniam para fazer politicagem, e o nome vem de fores, porta que dá para rua.

Forward – [Inglês] Passa adiante. Em português sisudo, encaminhar. Forvadar não existe mais, se um dia existir, saberemos que isso veio de *forthweard*, dirigir para a frente.

Freeware – [Inglês] Qualquer *software* grátis. Tanto os que só podem ser descarregados pela *Web*, quanto os CD-ROMs promocionais entregues junto com jornais ou revistas.

FTP (File Transfer Protocol) – [Inglês] Protocolo para transferência de arquivos. O FTP pode ser utilizado para copiar arquivos da rede para o computador do usuário e vice versa. Os navegadores de WWW podem fazer transferências de FTP, mas existem clientes específicos para a tarefa. Os usuários devem informar no cliente de FTP o endereço do servidor. É preciso ter uma conta no servidor e informar nome de usuário (*user name* ou apelido) e senha, a menos que se trate de um servidor de FP anônimo.

– G –

GIF – Formato de arquivo para transferência de imagens. O GIF é muito usado na *Web*, porque, além de mostrar a imagem estática, permite também animação curta. O *interchange* da sigla (*Graphics Interchange Format*) significa que o GIF é um padrão que pode ser lido por qualquer sistema. Mas trabalha com apenas 256 cores. O formato GIF é muito usado para logotipos e ícones. Para fotos o padrão preferido é o JPEG. Ver **JPEG**.

Grupos de Discussões, Grupos de Notícias – Fóruns globais onde pessoas com interesses em comum trocam informações, debatem idéias e fazem perguntas umas às outras. Tudo através de mensagens que são distribuídas aos usuários.

GUI (Interface Gráfica ao Usuário) – [Do inglês, Grafic User Interface] Interface que une ícones e funções para realizar tarefas e facilitar a vida do usuário.

Google – Mecanismo de busca criado em 1998 e que se transformou no mais abrangente e eficiente buscador da *Web*. A razão de seu sucesso se deve à velocidade de resposta raramente superior a um segundo e, principalmente, ao critério de busca, baseado num indicador chamado Page Rank, que permite listar nos primeiros lugares os resultados mais relevantes, evitando que o usuário perca tempo consultando sites cujo conteúdo não lhe interessa.

– H –

Hacker – [Inglês] Fanático por computação, especializado em desvendar códigos de acesso a computadores ou desenvolver vírus. Equivale a pirata de computador.

Hardware – [Inglês] Componentes físicos de um sistema de computador, abrangendo quaisquer periféricos como impressoras, modems, mouses.

Help – [Inglês] Geralmente, ajuda mas, em alguns casos, socorre! Quase todos os programas disponibilizam parte do manual de instruções na própria tela. A opção “ajuda” geralmente traz uma lista, em ordem alfabética, para o usuário ir procurando aquela explicação que vai resolver seu problema.

Help Desk – [Inglês] Serviço de apoio aos usuários para resolver problemas técnicos.

Hyperlink – [Inglês] Nome que se dá às imagens ou palavras que dão acesso a outros conteúdos em um documento hipertexto. O *hyperlink* pode levar a outra parte do mesmo documento ou a outros documentos.

Hipermídia – A definição formal de hipermídia une os conceitos de hipertexto e multimídia. Ou seja, um documento hipermídia contém imagens, sons, textos e vídeos, como qualquer título multimídia. Além disso, usa ligações de hipertextos para permitir que o usuário salte de um trecho para outro do documento ou até mesmo para um documento diferente. O termo hipermídia também é utilizado como sinônimo de multimídia.

Hipertexto – Documento capaz de incluir em seu conteúdo ligações com outras partes do mesmo documento ou documentos diferentes. As ligações normalmente são indicadas através de uma imagem ou texto em uma cor diferente ou sublinhado. Ao clicar na ligação, o usuário é levado até o texto ligado.

Home page – [Inglês] Muitas pessoas utilizam inadequadamente o termo *home page* para definir qualquer página na *World Wide Web*. Rigorosamente, uma *home page* é a página de entrada de um *Web site*, mas o termo pode ser usado também para indicar a página principal de uma determinada seção.

Host – [Inglês] Computador ligado permanentemente à rede, que, entre outras coisas, armazena arquivos e permite o acesso de usuários. Também chamado de nó.

HTML (Hyper Text Markup Language) – [Host] Linguagem utilizada na produção de páginas da *Web*. HTML é uma derivação de SGML (*Standart Generalized Mark-up Language*) e permite a criação de documentos que podem ser lidos em praticamente qualquer tipo de computador e transmitidos pela Internet até por correio eletrônico. Os documentos HTML podem ter ligações de hipertexto entre si. Utilizando-se URLs (endereços de documentos na *Web*) pode-se criar um documento HTML com ligação para qualquer outro arquivo na Internet.

HTTP (HyperText Transfer Protocol) – [Inglês] Protocolo de comunicação que viabiliza as ligações entre os clientes de WWW e os *Web* sites. A sigla HTTP é encontrada nos endereços de páginas *Web* (as URLs) seguida de ://. Ela informa ao servidor de que forma deve ser atendido o pedido do cliente.

– I –

Interativo – Processo de comunicação através do qual o usuário recebe resposta imediata a um comando dado ao computador.

Interface – Conexão entre dois dispositivos em um sistema de computação. Também usado para definir o modo (texto ou gráfico) de comunicação entre o computador e o usuário.

Internauta – Nome dado ao usuário da Internet.

Internet – Com inicial maiúscula, significa a "rede das redes", originalmente criada nos EUA, que se tornou uma associação mundial de redes interligadas que utilizam protocolos da família TCP/IP. Com inicial minúscula significa genericamente uma coleção de redes locais e/ou de longa distância, interligadas por roteadores.

Intranet – São redes corporativas que se utilizam da tecnologia e infra-estrutura de comunicação de dados da Internet. Utilizadas na comunicação interna da própria empresa e/ou comunicação com outras empresas.

IP – [Inglês] O *Internet Protocol* (IP) é o protocolo responsável pelo roteamento de pacotes entre dois sistemas que utilizam a família de protocolos TCP/IP, desenvolvida e usada na Internet. O roteamento de pacotes permite dividir a informação em blocos que podem ser enviados separadamente e depois reagrupados no destino.

IRC – [Inglês] (Internet Relay chat) O IRC (*Internet Relay Chat*) é o serviço que permite conversa com outros utilizadores em tempo real, em modo texto, Ao utilizar um programa para este tipo de serviço (por exemplo o IRC) pode escolher um dos muitos servidores de conversa disponível, um *nick* (pseudônimo) que pode ser o seu nome verdadeiros ou um nome inventado, e em seguida escolher um dos muitos canais (também chamados de salas) para conversar com os utilizadores que aí estiverem presentes. Tudo aquilo que escrever numa determinada sala pode ser lido pelos utilizadores da sala, e tudo aquilo que os outros utilizadores escreverem poderá ser lido por você.

– J –

Java – Linguagem de programação desenvolvida pela Sun Microsystems para a criação de pequenos programas (*Applets*) para serem distribuídos na Internet. Diferente do JavaScript, o Java permite a criação de uma aplicação independente e possui todos os recursos de uma linguagem destinada à criação de aplicações comerciais, assim como a Linguagem C (que serviu como modelo para o Java) ou o Clipper. Seu sucesso na *Web* se deve a possibilidade de se criar programas independentes de plataformas. Confira mais informações no *site* Java da Sun Microsystems.

JavaScript – Linguagem de Script desenvolvida pela Netscape que complementa a linguagem HTML e precisa de um *browser* que a suporte (Explorer 3.0 ou Navigator 2.0). É uma linguagem interpretada (o código-fonte sempre é traduzido para uma linguagem de máquina na hora em que for executado) baseada em objetos, ou seja, ela trata todos os elementos de uma página *Web* como um objeto. No mesmo arquivo .htm ou .html em que estão os comandos básicos da linguagem HTML, o código JavaScript é inserido de maneira a ser interpretado quando necessário.

JPEG ou JPG – Formato para compressão de arquivos de imagens coloridas. A sigla é de *Joint Photographic Experts Group*, o grupo da associação dos entendidos em fotografia. Embora o JPEG consiga realmente reduzir o tamanho de um arquivo até 18 vezes, uma parte da definição se perde no processo. Mesmo assim, é um dos formatos de compressão mais usados, porque, para os leigos, a diferença não é tão claramente percebida.

– K –

Keyboard – [Inglês] Teclado.

Kilobyte – [Inglês] Tamanho de memória. Corresponde a 1024 bytes, ou 2 elevado a potência 10.

– L –

LAN – [Inglês] Sigla para *Local Area Network*, rede de computadores em geral, limitada a um prédio ou conjunto de prédios de uma instituição.

Linguagem – Instruções dadas ao computador. Existem várias alternativas que os programadores podem escolher, e elas se dividem em duas categorias: as linguagens de alto nível e as de baixo nível. Exatamente ao contrário do que possa parecer, as linguagens de baixo nível são extremamente sofisticados e dificílimas de aprender. Mal comparando, elas seriam o mesmo que tentar discutir combustão de motores com o engenheiro projetista de um automóvel, enquanto as linguagens de alto nível são o modo como conversaríamos com o mecânico sobre um ruído no painel, algo bem mais próximo do nosso linguajar normal. Ver **Programa** e ***Software***.

Linha dedicada – Ver **Acesso dedicado**.

Link – [Inglês] Elo, ligação, conexão. Na *Web* é um endereço que aparece sublinhado, ou numa cor diferente da cor do resto do texto, e que permite a conexão com um *site* a um simples clique do *mouse*.

Linux – Nome derivado do nome do autor do núcleo deste sistema operacional, Linus Torvalds. O Linux é hoje em dia um sistema operacional com todas as características do Unix, com uma implantação invejável e em constante evolução e é de domínio público. Normalmente é distribuído em diferentes *releases* que são um núcleo (recompilável) acompanhado de programas, utilitários, ferramentas, documentação, etc.

Listas de discussões – As discussões são carregadas nas mensagens de correio eletrônico para respostas automáticas, que enviam uma cópia de cada mensagem enviada pelo correio eletrônico para qualquer um que tenha assinado a lista para discussões particulares de grupo.

Login – [Inglês] No endereço eletrônico joao@terra.com.br, o *login* é o nome que o usuário usa para acessar a rede, neste caso joao. Quando você entra na rede, precisa digitar o seu *login*, seguido de uma senha (*password)*.

Logoff – [Inglês] Trata-se da desconexão de um sistema de computação, geralmente, selecionando um item de menu ou digitando *exit*, *bye* ou *logout*.

– M –

Macro – Pequena rotina de programação escrita numa linguagem de macros. Macros são excelentes recursos para realizar tarefas repetitivas e longas como, por exemplo, visualizar uma pequena linha de texto com todas as fontes instaladas no sistema ou, em um editor de planilhas, realizar operações complexas com números variáveis.

Mailing list – [Inglês] Uma lista de assinantes que se correspondem por *e-mail*. Quando um dos assinantes escreve um *e-mail* para um determinado endereço eletrônico (de gestão da lista) todos os outros a recebem, o que permite que se constituam grupos (privados) de discussão através de correio eletrônico.

Megabyte – [Inglês] Tamanho de memória. corresponde a 1048576 bytes, ou 2 elevado a potencia 20.

Memória – A capacidade do computador processar e armazenar dados. Há dois tipos de memória, a ROM e a RAM. A ROM, *Read Only Memory*, memória somente de leitura, ocupa um espaço pequeno e faz o micro funcionar ao ser ligado, ou lê dados contidos num disquete ou CD-ROM. Já a RAM, *Random Access Memory*, memória de acesso randômico, é a que realmente trabalha quando um micro está em operação. Ela faz todos os cálculos e executa todas as instruções. Quanto mais memória RAM um micro tiver, mais rápido ele será.

MAN (Metropolitan Area Network) – [Inglês] Uma rede de abrangência metropolitana.

Mídia Player – [Inglês] Aplicativos que permitem executar vários tipos de mídia: som, clips de vídeo.

Modem (Modulator/DEModulator) – Dispositivo eletrônico que converte os sinais enviados pelo computador em sinais de áudio, que serão enviados ao longo das linhas telefônicas e recebidos por outro modem que irá receber o sinal sonoro e convertê-lo de volta em sinais de computador.

Monitor de vídeo – A tela do computador.

Mouse – [Inglês] Traduzindo significar rato. Dispositivo que auxilia no manuseio do sistema, principalmente sistemas gráficos. O movimento que você faz com o *mouse*, é refletido na tela. Indispensável auxiliar do teclado.

Mouse pad – [Inglês] Superfície sobre a qual um *mouse* pode ser movimentado, em geral uma almofada retangular feita de borracha, coberta com tecido, proporcionando maior tração que uma mesa de madeira ou vidro.

Multimídia – O termo multimídia é utilizado para definir um documento de computador composto de elementos de várias mídias, como áudio, vídeo, ilustrações e texto. Também é importante que esses documentos sejam interativos, ou seja, que permitam a participação do usuário. Para ser mais preciso, utiliza-se também o termo multimídia interativa.

– N –

Navegação – Ato de conectar-se a diferentes computadores da rede distribuídos pelo mundo, usando as facilidades providas por ferramentas como *browsers Web*. O navegante da rede realiza uma "viagem" virtual explorando o ciberespaço, da mesma forma que o astronauta explora o espaço sideral. Cunhado por analogia ao termo usado em astronáutica.

Navegador – Programa utilizado para navegar na *Web*. Permite utilizar praticamente todos os recursos da rede, como correio eletrônico, transferência de arquivos e acesso a grupos de discussão.

Net – [Inglês]. O termo é utilizado como sinônimo para Internet.

Network – [Inglês] Grupo de computadores e dispositivos complementares conectados por meio de recursos de comunicação. A rede pode ter conexões permanentes, como cabos, ou temporárias, como linhas telefônicas ou outros *links* de comunicação. A rede pode ser uma pequena rede local, formada por alguns poucos computadores, impressoras e outros dispositivos, ou por diversos computadores grandes ou pequenos distribuídos por uma grande área geográfica.

Nickname – [Inglês] Apelido.

Notebook – [Inglês] Computadores portáteis. Laptop, PDA.

– O –

Off line – [Inglês] (Fora de linha). Diz-se do periférico que esteja desconectado de um computador ou de um computador em relação à rede.

On line – [Inglês] Termo utilizado para designar todo o tipo de transação entre computadores.

– P –

Pacote – (1) A informação que é transmitida pela Internet é separada em pacotes. Cada pacote contém, além do conteúdo que está sendo transmitido (imagem, mensagem etc.), endereço do remetente, do destinatário e informações essenciais para que os pacotes de um mesmo arquivo sejam reagrupados no destino. O tamanho dos "pacotes" pode variar de 40 até 32.000 bytes, dependendo da rede. Normalmente menos de 1.500 bytes. (2) Conjunto de programas ou *softwares*.

Password – [Inglês] Senha usada para identificação do utilizador, em conjunto com o *login*.

Periféricos – Qualquer aparelho que pode ser conectado a CPU de um micro, tais como monitores, impressoras, câmeras digitais.

Ping – [Inglês] O *ping* (P*acket Internet Group*) é um programa TCP/IP usado para testar o alcance de uma rede, enviando a nós remotos uma requisição e esperando por uma resposta.

Pixel – [Inglês] Nome dado para *picture element* (elemento de imagem). É a menor área retangular de uma imagem. Cada pixel é uma cor diferente. Com essa combinação de cores, é possível mostrar qualquer cor. No entanto, a capacidade de mostrar todas as combinações de cores possíveis vai depender da qualidade e da configuração do monitor do usuário.

Plug-in – [Inglês] Utilitário que aumenta a funcionalidade de um determinado programa. Para conseguir navegar em paginas *Web* com funcionalidades especiais é necessário instalar os *plug-ins* no *browser* (Firefox) correspondentes a essas funcionalidades.

Pop-up – [Do inglês, pop-up menu] Lista de opções de comandos pertencentes a um programa ou a uma página *Web* que surge em qualquer área da tela, desaparecendo assim que o usuário seleciona um dos itens.

Porta – Um servidor pode ter várias portas, uma para cada serviço oferecido, como FTP, telnet, http etc. Quando o seu computador manda um "pacote" para outro computador, este "pacote" contém informação sobre o protocolo que está sendo usado, e que aplicação está se comunicando com ele.

PPP (Point-to-Point Protocol) – Um dos protocolos necessários para manter uma conexão IP através de uma linha telefônica comum. O PPP é necessário para utilizar navegadores gráficos para a *Web*.

Processo – Programa em execução num determinado instante, portanto presente na memória do computador. Esta terminologia é usada em máquinas Linux, onde é possível ter vários processos em execução simultaneamente.

Programa – O mesmo que *software*. Conjunto ordenado de instruções escrito em linguagem específica, para ser executado por um computador. Sistemas operacionais, aplicativos, jogos são exemplos de programas.

Protocolo – Um conjunto de regras padronizado que especifica o formato, a sincronização, o sequenciamento e a verificação de erros em comunicação de dados. Dois computadores devem utilizar o mesmo protocolo para poderem trocar informações. O protocolo básico utilizado na Internet é o TCP/IP.

Provedor – Intermédio entre o nosso computador e a internet. Quando acessamos a internet, estamos na verdade acessando um provedor que nos conecta com a Internet.

Proxy – Um servidor (ou programa) proxy (ou com capacidades de proxy) recebe pedidos de computadores ligados a sua rede e, caso necessário, efetua esses mesmos pedidos ao exterior dessa rede (ao resto da Internet), usando como identificação o seu próprio número IP e não o número IP do computador que requisitou o serviço. Útil quando não se dispõem de números IP registados numa rede interna ou por questões de segurança.

– R –

RAM – [Inglês] *Random Access Memory*. Ver **Memória**.

Readme – [Inglês] Leia-me. Arquivo que deve ser lido antes de se iniciar a utilização ou instalação de um determinado programa, sistema, computador, etc. Contém geralmente informações que podem poupar tempo ao utilizador que pretende fazer algo (e esse algo tem um arquivo README acessível).

ROM – [Inglês] *Read Only Memory*. Ver **Memória**.

Roteador – Dispositivo responsável pelo encaminhamento de pacotes de comunicação em uma rede ou entre redes. Uma instituição, ao se conectar à Internet, instalar um roteador para conectar sua rede local (LAN) ao ponto-de-presença mais próximo.

Realidade virtual – É qualquer uma das várias combinações de recursos de interface de usuário que permite a este interagir com o computador ou sistema, de uma maneira que tenta imitar da forma mais perfeita possível o ser humano. Pode incluir vários tipos de recursos.

– S –

Servidor – No modelo cliente-servidor, é o programa responsável pelo atendimento a determinado serviço solicitado por um cliente. Todos os serviços da Internet, como archie, gopher, WAIS e WWW funcionam no modelo cliente-servidor. Para utilizar um desses serviços, o usuário precisa usar um programa cliente para acessar o servidor. Referindo-se a equipamento, o servidor é um sistema que oferece recursos tais como armazenamento de dados, impressão e acesso *dial-up* para usuários de uma rede. No caso da Internet, o provedor é uma empresa e o servidor é o ambiente onde os sites ficam hospedados. Quem desenvolve um *site* pode aproveitar as facilidades oferecidas por esses servidores, que já vem previamente preparado para interagir com a linguagem da Internet e com os *browsers* mais conhecidos.

Serviço on line – Empresa dedicada à venda de acesso ou conteúdo de uma rede de computadores. O termo serviço on-line tem sido mais utilizado para diferenciar empresas como CompuServe, America *online* e Prodigy de fornecedores de acesso à Internet. Essas empresas montaram suas próprias redes e utilizam programas escritos especialmente para elas. No final de 1994, os grandes serviços on-line começaram uma transição para utilizar a infra-estrutura da Internet. Hoje, o termo já descreve qualquer tipo de empreendimento on-line, desde fornecedores de acesso até empresas que colocam conteúdo na rede.

Shareware – [Inglês] Programa disponível publicamente para avaliação e uso experimental, mas cujo uso em regime pressupõe que o usuário pagará uma licença ao autor. Note-se que *shareware* é distinto de *freeware*, no sentido de que um *software* em *shareware* é comercial, embora em termos e preços diferenciados em relação a um produto comercial "ortodoxo".

Sistema – Conjunto de elementos que se relacionam ou operam entre si. O governo é um sistema político; o corpo humano é um sistema biológico. Em computação, um sistema é qualquer combinação dos diversos tipos de *hardware* e *software*.

Sistema Operacional – O programa básico, e pré instalado, sem qual o micro não funciona. Cada ação do usuário (clicar o *mouse*, digitar uma letra) é recebida e interpretado pelo sistema operacional, que toma as devidas providências para a execução. É também o sistema operacional que controla o trabalho dos periféricos (impressoras, teclado, *mouse*). Enfim, é o faz tudo.

Site – [Inglês] Uma espécie de “casa” virtual de uma pessoa, empresa ou instituição. É um grupo de documentos HTML relacionados e arquivos associados que residem em um servidor (no caso, computador hospedeiro). A

maioria dos *sites* tem uma *home page* como ponto inicial, funcionando frequentemente como uma espécie de índice geral.

Smileys – [Inglês] Nome dado para aqueles pequenos sinais, como as carinhas sorridentes que são utilizados em larga escala nas mensagens de *e-mail*, *chat* e *newsgroup* da Internet. Auxilia as pessoas a expressarem seus sentimentos através da rede de forma rápida e padronizada em todo o planeta. Ex.: Rindo **:-)** Rindo e piscando o olho **;-)** Tristeza **:-(** Bocejo ou surpresa **:-0**.

SMTP – [Do Inglês, *Simple Mail Transfer Protocol*] É o protocolo Internet usado para correio eletrônico.

SNMP – [Do inglês, *Simple Network Management Protocol*] É um protocolo usado para monitorar e controlar serviços e dispositivos de uma rede TCP/IP.

Sockets – [Inglês] O nome da interface em Unix (originalmente, mas também já existente em outras plataformas) que implementa os protocolos TCP/IP. Uma interface é um conjunto de chamadas possíveis a bibliotecas que contém rotinas implementando determinados objetivos; neste caso, comunicação em TCP/IP.

Spam – As mensagens publicitárias que são enviadas para muitos utilizadores e que não foram pedidas por esse utilizadores são consideradas Spam. A maioria dos fornecedores de acesso proíbe este tipo de pratica, e os utilizadores que enviarem mensagens publicitárias a muitos utilizadores que não as pediram podem ser banidos do fornecedor de acesso.

Spyware – [Inglês] *Spyware* é um software que coleta suas informações pessoais sem que você saiba o que está havendo e deixa que você decida se isto está certo ou não. A informação que um spyware coleta varia de todos os sites na *Web* que você visita até informações mais críticas como nomes de usuários e senhas. Você pode ser o alvo de um *spyware* se você faz download de músicas de programas de compartilhamento de arquivos (P2P), jogos gratuitos de sites que você não confia ou outros *softwares* de origem desconhecida.

String – [Inglês] É uma sequência de caracteres, façam eles sentido ou não: "maria" é uma string, mas "z@x#tt!" também é. Todas as palavras são strings, mas poucos strings são palavras. Um formulário de busca pode pedir, algumas vezes, que você digite uma string para a procura, o que significa que você deve definir algumas palavras-chave por onde começar a busca.

Software – [Inglês] Ver **Programa**.

– T –

TCP/IP (Transmission Control Protocol / Internet Protocol) – Conjunto de padrões da Internet que orienta o tráfego de informações e define o endereçamento e o envio de dados. Para que dois computadores se comuniquem na Internet, é preciso que ambos utilizem o TCP/IP. Permite que milhões de pessoas possam usar centenas de computadores ao mesmo tempo. Veja também **IP**.

Telnet – O *telnet* é um serviço da Internet para acessar outros computadores na rede. Os usuários podem usar o telnet para acessar uma conta que tenham em outro computador da rede. Um usuário que tenha uma conta em um computador da Austrália pode acessá-la do Brasil. Basta ele entrar na Internet usando uma conta no Brasil e fazer um telnet para o computador australiano. Para fazer um telnet, deve-se usar um cliente específico. O telnet também é utilizado para acessar serviços especiais na rede. São serviços que só estão disponíveis através de telnet. Quando é estabelecida a conexão via Telnet, você está no computador remoto, ou seja, é como se você estivesse usando o computador no lugar onde ele está instalado.

Terminal do servidor (Terminal Server) – Pequeno e especializado computador de rede que conecta vários terminais na LAN através de uma conexão de rede. Qualquer usuário na rede pode conectar- se a vários hosts de rede.

Tools – Ver **Ferramentas**.

Tocador – Ver **Player**.

Transferência de Arquivos – Cópia de arquivos entre duas máquinas via rede. Na Internet, implantada e conhecida por FTP.

– U –

Upload – [Inglês] Ato de transmitir um arquivo do computador do usuário para um computador remoto, usando qualquer protocolo de comunicações.

URL – [Do inglês, *Uniform Resource Location*] Padrão de endereçamento da *Web*. Permite que todos itens na Internet, sejam eles sites *Web*, páginas *Web* ou partes de páginas, gophers, sites ftp ou caixas de correio (mailboxes), tenham um endereço próprio, que consiste de seu nome, diretório, máquina onde está armazenado e protocolo pelo qual deve ser transmitido. Por isso se diz que cada página da rede tem sua própria URL. Um exemplo de URL é http://www.metasys.com.br/suporte.htm

Unix – Sistema operacional que suporta um número muito grande de computadores. Com características de multi-tarefa preemptiva, criado nos anos 70, nos Bell Labs. Desde aí evoluiram muitas variantes diferentes deste sistema. É também conhecido como "o sistema operacional da Internet".

USB – [Do inglês, *Universal Serial Bus*] Formato de conexão para periféricos que é adotado pela maioria dos modelos de computadores atuais, e que permite conectar-se de forma mais prática e rápida a todo tipo de periférico como impressora, monitor, mouse e até auto falantes, entre outros.

– W –

WAN – [Do inglês, *Wide Area Network*] Uma rede que interliga computadores separados por distâncias maiores do que um quilômetro.

Workstation – [Inglês] Estação de trabalho. Computador mais possante que um computador pessoal, usado para aplicações pesadas, como aplicações gráficas. Normalmente, roda num sistema operacional Unix, que é capaz de fazer várias tarefas ao mesmo tempo.

Web – [Do inglês, *World Wide Web ou www*] Área da Internet que contém documentos em formato de hipermídia, uma combinação de hipertexto com multimídia. Os documentos hipermídia da WWW (teia de alcance mundial) são chamados de páginas de *Web* e podem conter texto, imagens e arquivos de áudio e vídeo, além de ligações com outros documentos na rede. A característica multimídia da *Web* tornou-a a porção mais importante da Internet.

Web site – [Inglês] Um servidor de WWW. Contém páginas interligadas conhecidas como documentos de hipertexto (páginas de *Web*). Os *Web* sites são usados para oferecer aos usuários informações institucionais sobre uma empresa, notícias, lojas virtuais, jogos, entre outras.

– Z –

ZIP – Programa para compressão de dados. Foi criado por Phil Katz e consegue reduzir o tamanho de arquivos enormes, reduzindo a área necessária arquiva-los.

21 Contatos

International Syst S/A
Raja Gabáglia, 4055 A - 215 - Santa Lúcia
30360-670 - Belo Horizonte - MG - Brasil

Telefone:	+ 55 31 3503-9040
Fax:	+ 55 31 3503-9009
Home Page:	http://www.metasys.com.br
E-mail:	comercial@metasys.com.br
	suporte@metasys.com.br

Suporte Metasys

Telefone:	+ 55 31 3503-9001
Skype:	suporte.metasys
MSN:	suporte.metasys@hotmail.com
Help Desk:	http://www.metasys.com.br/suporte

International Syst S/A
Metasys Tecnologia

Av. Raja Gabáglia, 4055 Bloco A - Cj. 215 - Santa Lúcia
30360-670 - Belo Horizonte - MG - Brasil
Telefone: +55(31) 3503-9040, Fax: +55(31) 3503-9009
comercial@metasys.com.br

www.metasys.com.br

Part number M-1065-20-02